DINO CRISIS D-E-T-O-N-A-D-O

Abril

ação games

Edição Nº 143 Setembro de 1999 R$ 3,80

E mais:
Mario Golf
World Drive
KOF 99

Final Fantasy 8 até o fim

Tá na mão: chegou o
DREAMCAST

ISSN 0104-1630
00143>
3451/1
9 770104 163000

Índice

Jogos da edição

Dicas

Destaques desta edição

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone

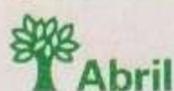
REDAÇÃO
Editora-Chefe: Noelly Russo
Editora: Mônica Pina
Subeditor: Renato Viliegas
Repórter: Leandro Fortino
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Humberto Martinez, Ronaldo Testa, Antônio Saraiva, V. Schultz (análise de jogos); Caio Mattos, Louise Schin (fotos); Primo Alex Gerbelli (diagramação).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerentes de Produto: Sérgio R. Ferreirinho e Cláudio Pucci
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Bate-papo

Assopre a revista antes de abrir: a edição está quentíssima!!!! Mister H. (nosso mago dos games) detonou os dinos e revela os truques para derrotar os bichões. De quebra, o mago ensina tudo sobre Final Fantasy 8. Tudo pronto para você se divertir com a versão em inglês, que chega neste mês. Quer mais? Tem tudo sobre o Dreamcast, dicas poderosas, pré-lançamentos...

E quando você acabar de ler, a próxima edição já estará pronta.

Fui.

Noelly

Sem medo de nada, Mister H. detonou todos os inimigos desta edição. E não foi fácil: monstros, demônios, cactos assassinos e tiranossauros atacaram por todos os lados, mas nosso "paladino mascarado" resistiu bravamente. Enquanto isso, seus intrépidos "assistentes" lutaram, investigaram, descobriram dicas, jogaram tênis e venceram até enigmáticas partidas de golfe. Aqui só tem fera!

E já estamos curtindo todas as aventuras da próxima edição. Fiquem ligados!

Mônica

Mamãe, não se esqueça do meu Dreamcast! Depois de apurar tudo o que você sempre quis saber sobre a máquina dos sonhos, corri para comprar o meu. E para ter certeza de a máquina é realmente boa, convoquei a galera para um test-drive. E agora, com licença, é minha vez de jogar. Valeu!

Renato

Todos em seus lugares, apertem os cintos, a viagem pelo tempo vai começar. Seu guia de viagens é ninguém menos do que o coelho Pernalonga. O game é muito divertido e eu garanto que vocês vão adorar. No mais, a revista traz a salvação em Dino Crisis e a emoção de pilotar os carrões de World Driver. Um abraço para todos. =:0)

Ronny

Tô chegando agora na redação, tô boiando, peguei o bonde andando e já estão querendo me jogar pela janela...

Ainda não tenho nada para dizer, só sei que a revista está animal!!

Fábio

Ô gente sem paciência! Espero que vocês aproveitem as dicas do Dino Crisis, já que deixaram minhas orelhas ardendo de tanto que ligaram pedindo ajuda. Mas vocês mandam! Por isso caprichamos nas dicas para esse jogo. Um beijo e até o mês que vem.

Érica

Muito bem rapaziada, demos o maior gás para essa edição ficar imperdível. E acreditem, ficou! Tem jogo para todos os gostos. Sem falar no visual que ficou porreta! Mas chega de lero-lero, confiram logo nossos detonados. Vidas infinitas!!

Ailton

É isso que dá ser novato... O povo quis se aproveitar da minha boa vontade e me pediu uma megalista com os melhores lançamentos de games até o final do ano. Encarei o desafio: a lista ficou da hora e já vou guardar uma grana para investir em um monte de jogos novos: Tomb Raider 4, Castlevania Resurrection, Turok: Rage Wars....

Leandro

Quem disse que o "Mister M" revela todas as mágicas e que qualquer desafio nunca é difícil como parece? Depois de uma ou duas horas jogando Final Fantasy 8 japonês, o mágico mascarado com certeza mudaria de ramo. Mas eu, Mister H, desvendei os maiores segredos dos jogos favoritos da galera para garantir a diversão a vocês, leitores da Ação Games. Abraços e até o próximo detonado.

Mister H.

TOP TEN

Os jogos mais alugados em junho

MEGA E SNES	Saturno e Playstation	Nintendo 64
1 - Donkey Kong 3 - SNES	1 - Need for Speed 4- PST	1 - Star Wars Racer
2 - Inter. Soccer - SNES/MEGA	2 - Silent Hill - PST	2 - Fifa 99
3 - Super Star Wars - SNES	3 - Tarzam - PST	3 - Mario Party
4 - Mega Man X3 - SNES	4 - Gran Turismo -PST	4 - Fighting Force
5 - Dragon Ball Z3 - SNES	5 - Metal Gear Solid - PST	5 - Mario Smash Bros
6 - UMK3 - SNES/MEGA	6 - Legend of Legaia - PST	6 - Superman
7 - Aladdin - SNES	7 - Driver - PST	7 - Zelda 64
8 - Turtles 4 - SNES A	8 - Wing Eleven - PST	8 - Rogue Squadron
9 - Super Mario Kart - SNES	9 - Marvel vs Street Fighter-SAT	9 - International Soccer 64
10 - Biker Mice - SNES	10 - A Bug's Life - PST	10 - Castlevania

Locadoras consultadas: Belo Horizonte - MG- Mega Game, Tel.:(031) 296 7184; Porto Alegre-RS - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999; Rio de Janeiro-RJ - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146; Salvador-BA - Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977; São José dos Campos - SP - ProGames, Tel.:(012) 341-7250; São Paulo - SP - ProGames Mooca, Tel.:(011) 591-0039; São Paulo – SP – Blockbuster, Tel.: 0800-172101; Curitiba -PR - Videoteka, Tel.:(041) 262 7581

Desafio

Na edição 142 perguntamos: qual o nome-código do ninja robótico que tenta matar Solid Snake em Metal Gear?

O nome do cara é Gray Fox e um montão de gente acertou. As primeiras cartas que chegaram à redação foram de Israel dos Reis, Poços de Caldas (MG); Artur Afonso Barcelos, Belo Horizonte (MG); Henrique Dias de Paiva, São Paulo (SP); Thasley R. Vasconcelos, Eunápolis (BA); Cézar Augusto Vieira Júnior, Santiago (RS). Eles receberão uma camiseta exclusiva da Ação Games

Pergunta do mês passado

Na sua opinião, qual dos novos consoles (Dolphin, Dreamcast e Playstation 2) vai arrebentar?

A maioria dos leitores aposta no Playstation 2, seguido de perto pelo Dreamcast e pelo Dolphin, que dividem o segundo lugar.

Mande o seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos a sua Ação Games. Coloque sempre na sua mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone, se tiver.

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902 - Caixa Postal 3042 CEP 06220-990 E-mail - agames@abril.com.br - Fax: (011) 3037-4123

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Leitores em Ação. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.

Atendimento ao Assinante

Pedidos de assinatura, mudanças de endereço, reclamações sobre entrega.
Favor informar sempre o código de assinante ou nome e endereços completos.
Em São Paulo, tel.: 3990-2112
Nas demais localidades, tel.: (0800) 55-2112

DINAP — Como adquirir nossas edições anteriores

Você pode encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive as especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora de sua cidade ou diretamente à Dinap.

Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990
Internet: http://www.dinap.com.br
E-mail: dinap.na@abril.com
Fax: (011) 868-3018 **Tel.:** (011) 810-4800

EDITORA Abril

Ação Games

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427, site:www.publiabril.com.br

ESCRITÓRIOS NO BRASIL

Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 164, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

ESCRITÓRIOS NO EXTERIOR

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

INTERESSE GERAL
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE
ECONOMIA E NEGÓCIOS
EXAME • VOCÊ S.A.
AUTOMOBILISMO E TURISMO
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
ESPORTES
PLACAR
MASCULINAS
PLAYBOY • VIP EXAME
FEMININAS
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA
DECORAÇÃO E ARQUITETURA
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
ARTE & DECORAÇÃO • BONS FLUÍDOS EM CASA
ENTRETENIMENTO
CONTIGO • SHOW BIZZ

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 143. **Atendimento ao assinante:** Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** (mediante disponibilidade de estoque):Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP 02799-970, São Paulo - SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta corrente ou com os cartões de crédito Visa, Mastercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca.

ANER

Central de Atendimento ao Assinante:
Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IVC

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Fã de dicas

Oi! Sou o Daniel, tenho 9 anos e é a primeira vez que escrevo para uma revista. Sou um novato de Playstation e gosto muito da Ação Games. A revista está sempre por dentro de tudo, dá dicas quentíssimas para tornar os jogos não mais fáceis, mas sim mais emocionantes.
Valeu e parabéns pelo sucesso.

Daniel Nandi de Souza
Tubarão – SC

Obrigado pela força, Daniel. E você tem razão, as dicas estão aí não é para estragar a diversão de ninguém! Muito pelo contrário, com elas novos desafios aparecem, e a diversão só aumenta.

Yusuke, de Yu Yu Hakusho, colorido a lápis por Felipe Pinto Gama, de Santo André - SP

Detonem os Dinos!

Oi pessoal da Ação Games! Tenho 9 anos e meu nome é Bruno. Acho que essa é a melhor revista do Brasil! Gostaria que vocês publicassem na próxima edição a estratégia de Dino Crisis. Um abraço.

Bruno Pilon Spezzotto
Cerquilho – SP

Ahá!! Sabíamos que vocês iam pedir isso, caros leitores!! Não foi mole, mas exterminamos todos os dinossauros de Dino Crisis e mostramos o jogo todo, passo-a-passo para vocês nessa edição. Viu só, Bruno?

Cadê o Saturno?

Olá amigos e amigas. Gostei muito do novo visual da revista, ficou massa. Gostaria de falar sobre o Saturno, que está sumindo das revistas em geral e entrando no esquecimento. O problema é que a Sega não divulga muito bem seus consoles, e o Saturno poderia estar arrasando como o Playstation. Só quero ver agora com o Dreamcast. Por favor destaquem mais os lançamentos de Saturno (se tiver algum).

Alcemir Marques Farias
Poá – RS

Pois é, Alcemir... a coisa não anda muito boa para os lados do Saturno. Nós não estamos mostrando lançamentos de Saturno simplesmente porque não há. O momento é do Dreamcast, e a Sega está investindo pesado no novo console. Não é que a Sega não divulgue bem os seus consoles. O Saturno apenas não agradou tanto quanto o Plasystation e o Nintendo 64. Mas com o Dreamcast a história talvez seja diferente.

Um novo grupo de heróis colorizado no computador por Mileciano Batista De Moraes, de Goiânia - GO

Blanka pintado com lápis de cor por Davi Galli Damico, de Itapuí - SP

Queremos Futebol

E aí pessoal da Ação Games? Meu nome é Rafael, tenho 15 anos e adoro games. Gostaria de saber só uma coisa: vai ou não sair algum jogo da paixão nacional, ou melhor dizendo, de futebol? Tô cansado de ouvir falar sobre jogos de ação, corrida e etc.

Rafael Evangelista
Via Internet

Você tem razão Rafael, não tem aparecido nenhum jogo quente de futebol nos últimos meses. Mas pode ficar tranquilo que títulos animais estão pintando. Só para te aguçar, saiba que Fifa 2000 chega provavelmente ainda este ano. Fique ligado em nossos pré-lançamentos.

A infidelidade não compensa

Comprei uma outra revista de games e nela encontrei uma dica para ter todas as armas e ficar invencível no jogo Bio Hazard 2 – Dual Shock Version. Acontece que a dica não funciona. Como eu faço?
Moral da história: Nunca traia a Ação Games! Nunca compre outra revista como eu fiz!

Diogo Luis Souza
Franca – SP

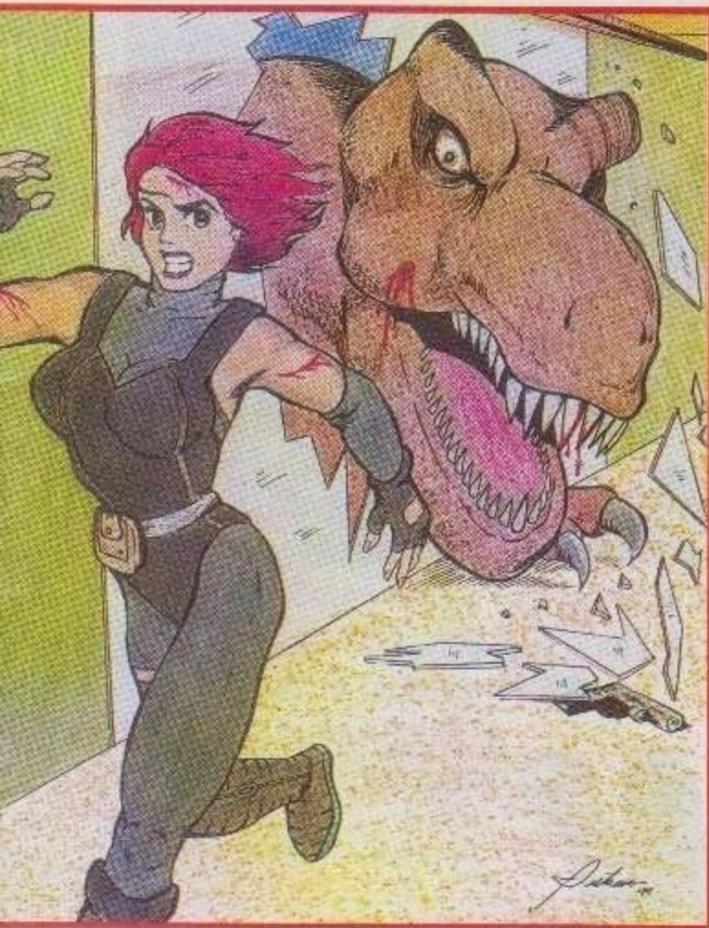
Viram?? Viram?? Quando falamos que em Ação Games TODAS as dicas

são TESTADAS e APROVADAS é exatamente para evitar esse tipo de coisa. Diogo, dica de invencibilidade nesse jogo não existe! E nem para pegar todas as armas. Tome cuidado, galera!

O novo Metal Gear

Esse tal de Metal Gear Solid Integral é o Metal Gear Solid normal + 300 VR missions? Vale a pena comprar esse game, mesmo já tendo o Metal Gear Solid?

Raimundo Nonato Gomes Ferreira
Campo Grande – MS

Você decide, Raimundo! Tudo bem que MGS Integral traz o mesmo jogo que você já conhece, mas tem também uma série de novas missões de treinamento. Pode ser uma boa se você gostou das aventuras de Solid Snake.

Regina, a heroína de Dino Crisis, nas cores de Antonio David da Silva, de São Bernardo dos Campos - SP

Ação Games
Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, SP, CEP 05425-902
Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
E-mail - agames@.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123

Não esqueça: o nome do personagem e a técnica usada na pintura!!!!

Cadê as informações?

Olá pessoal! Parabéns pela nova revista, ela está D+!! Há uma pequena falha: nas outras edições, a revista trazia mais informações sobre os jogos, como o número de jogadores, se é compatível com Dual Shock, se aceita o cabo link do Playstation, entre outras coisas. Gostaria que vocês recolocassem essas informações. Um abraço!

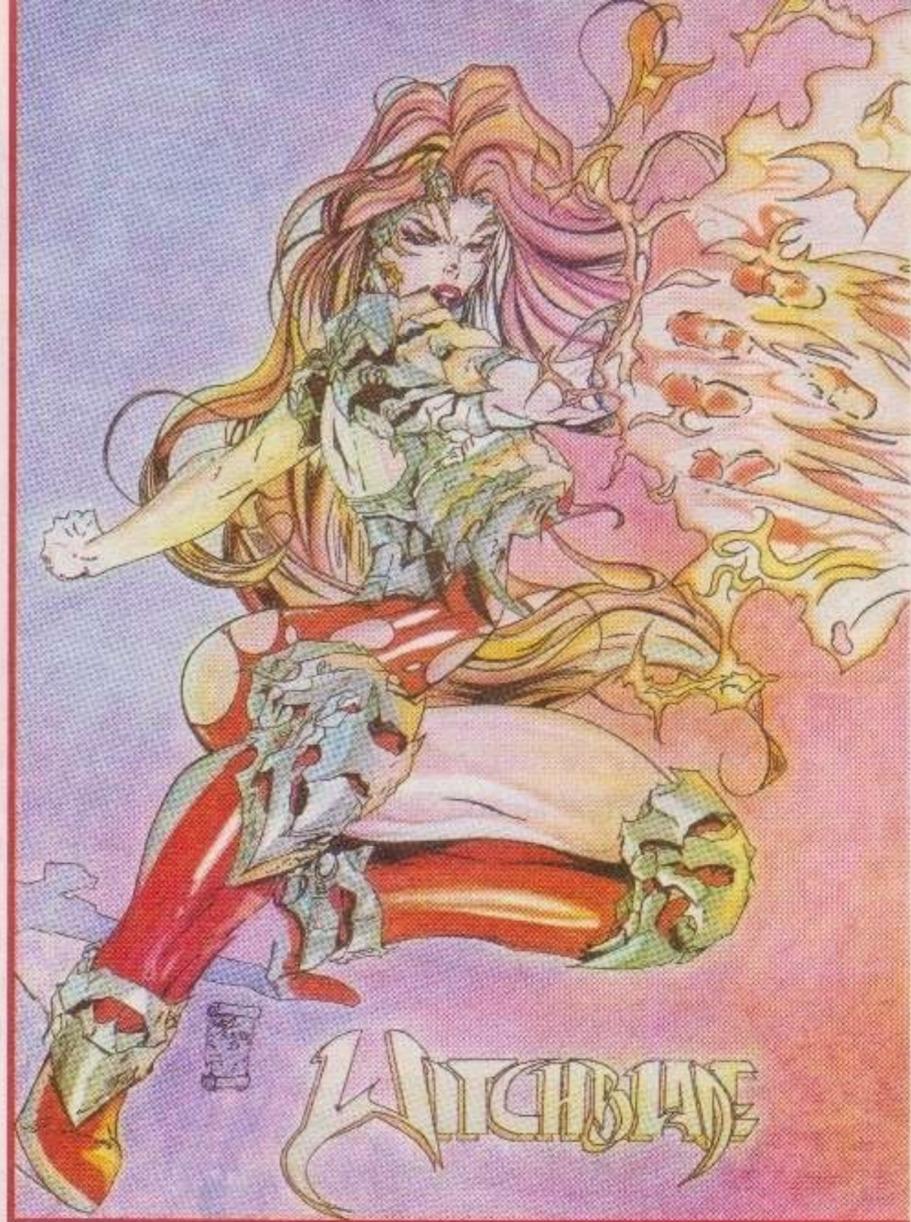
Daniel Stein Coelho
Florianópolis – SC

Obrigado pelos elogios, Daniel. As informações a que você se refere apenas saíram de nossa caixa de cotação, mas continuam sendo dadas. Agora, tais detalhes são informados no meio do texto. Vamos prestar mais atenção a essas informações.

O exterminador de dinossauros

Olá pessoal da Ação Games. Adorava a revista, mas agora com essas mudanças... ela ficou ainda melhor!!! Eu só fiquei revoltado com a matéria sobre Dino Crisis, na edição 142. Concordo com a nota de 9,2, mas fechei o jogo em uma semana e vocês falam que é difícil. Os dinossauros caem facilmente, mesmo com a pistola, e a dificuldade é só decifrar os códigos que aparecem. Nem se compara com Resident Evil 1 e 2.

Igor Marcell Ramos Finzzi
Uberaba – MG

Puxa Igor, se você achou o jogo fácil... parabéns! Aqui teve gente suando para eliminar os dinos e muitos leitores pediram ajuda. O game só fica realmente fácil no modo Easy. Veja nosso roteiro no modo normal com os três finais. Mas Resident 1 e 2 também são desafiadores.

A poderosa Witchblade ilustrada com várias técnicas por Newton J. de J. Silva, de Juiz de Fora - MG

Correções

O Alexandre Hideki Deguchi Martani, de São Paulo (SP), pegou uma bobagem na edição 141. O jogo Star Wars Racer (N64) é para duas pessoas e não para quatro, como saiu publicado. Que a Força esteja com você!

Já o André Luis Vieira da Rocha, de Amparo (SP), viu que saiu errado o logotipo do console na reportagem de Quake 2 (edição 142). O jogo é para Nintendo 64, mas na tabela saiu Playstation. Êta falta de atenção!

O Paulo Cezar Martins Filho, por e-mail, nos comunica sobre dois erros de cálculo. Um deles foi a média das notas dos leitores para o jogo Star Wars Racer (N64), na edição 142. Saiu 5,3. Na verdade, a média é 7,5.

O outro é a idade do Super-Homem. Ele tem 61 anos e não 51, como foi publicado.

Parece que precisamos mesmo de uma calculadora nova!

Dúvidas

Perguntas? Questões? Enroscos?

Escreva para cá

Gran Turismo

Em Gran Turismo, como faço para comprar um carro ou para ganhar dinheiro no modo Simulation? Já tirei as licenças de classe A e B para participar das corridas, mas não consigo entrar nos campeonatos. O que devo fazer?

Rafael Tadeu
São Paulo, SP

Ao iniciar no modo de simulação é preciso ter grana para comprar um carro básico. Uma boa alternativa é o Honda Civic usado. Com ele você consegue ganhar algumas vezes o campeonato e juntar mais dinheiro para comprar outros carros e assim participar de outras provas. Para cada corrida você precisa de um tipo de carro e único jeito de ganhar dinheiro é vencer uma corrida.

Winning Eleven 3 Final Version

Como faço para abrir o último time Superstar?

Juliano S. Neves
São Paulo, SP

Para pegar os dois primeiros times secretos na tela de menu, faça ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,X,● (na versão japonesa). Se você tem a versão americana, faça a mesma sequência de setas, mas termine com ●, X. Para pegar o terceiro time secreto, vença no modo de liga (league mode) na dificuldade hard, colocando em Full a opção Season. Para pegar o quarto time secreto, vença a Copa do Mundo com a Romania, na dificuldade normal ou hard. Ao vencer você terá o time Romania Gold, com cabelos dourados.

Tomb Raider 3

1 - O detonado para Playstation também serve para o jogo de computador?
2 - Por que no jogo de computador os cristais de save não salvam o jogo, mas recarregam a energia de Lara?
3 - Como posso pegar a chave da pista de corrida ?

Henrique Hespanhol Tozzi
Via Internet

1 - O jogo segue o mesmo roteiro no PC e no Playstation e o detonado serve para as duas versões.
2 - No PC, ao contrário do que acontece no Playstation, você pode salvar o jogo a qualquer momento. Por isso os cristais servem apenas para recarregar a energia de Lara.
3 - Para pegar a chave da pista de corrida no PC no início do game escolha Lara´s Home (casa de Lara). Vá até a biblioteca e puxe o livro solto na prateleira para apagar o fogo da lareira. Escale empurre a caixa solta na sala secreta para abrir um caminho e acione a alavanca. Corra pelo sótão para chegar à entrada da mansão. Entre pelo portão ao lado da escada. Na sala onde há um aquário puxe a caixa e suba nela para alcançar o buraco no teto. Entre e mergulhe para encontrar a chave da pista de corrida (Race Course Key). Use-a para abrir o portão do jardim e chegar a pista de treino do quadriciclo.

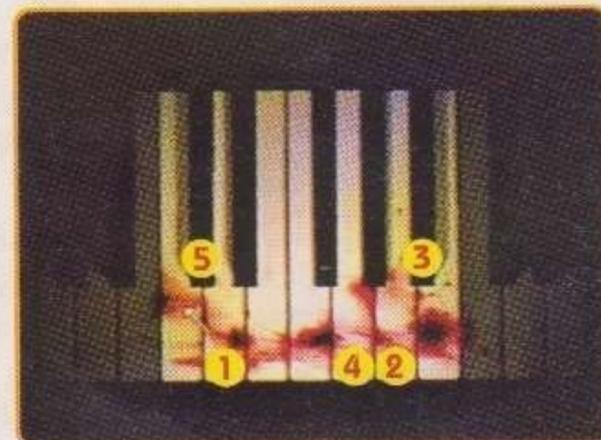
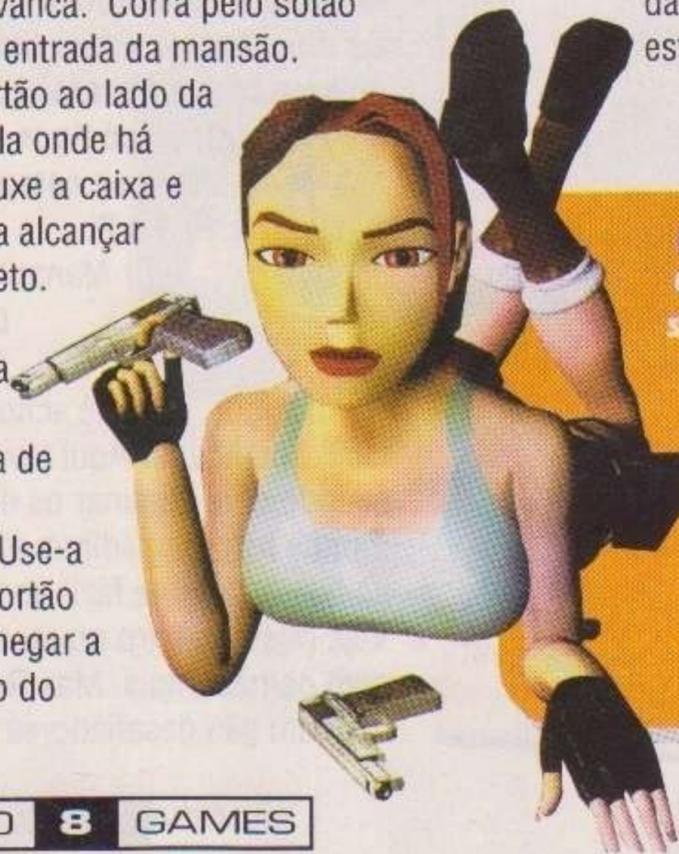
Silent Hill

1 - Qual a sequência correta das teclas do piano em Silent Hill?

Rosemildo Fernandes de Carvalho
Lajes, RN

2 - Como faço para encontrar a pedra mágica?

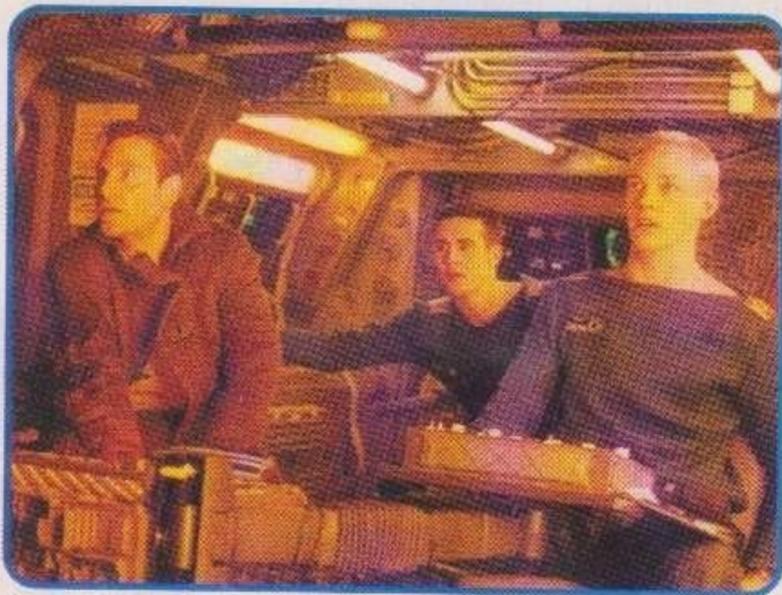
Tiago Soares
São Sebastião, SP

1- Para tocar o piano, siga a sequência indicada na foto:

2 - Para encontrar a pedra mágica, termine o jogo fazendo qualquer um dos finais. Use o save para iniciar um novo jogo e vá até a Convenience Store, que fica no extremo norte da Old Silent Hill. A pedra estará sobre o balcão.

Não esqueça: Quando enviar sua carta, fax ou e-mail, escreva sempre seu nome e endereço completos, sua idade e telefone para contato

Faça você mesmo

Se você não está muito a fim de arrumar seu quarto, peça ajuda ao seu robô. Caso ainda não tenha um, você pode construi-lo com o kit Lego Mindstorms. Mas para isso é preciso deixar a preguiça de lado: são 700 tijolinhos e peças especiais, como sensores de luz e toque, motores, engrenagens e até um transmissor de infravermelho.

As peças são montadas sobre um pequeno computador e os comandos são feitos a partir de um software bem simples. Para que seu robô não fique imóvel como uma samambaia, consulte o guia com dicas e modelos, que acompanha o brinquedo, e dê uma olhada no site dos robozinhos na Internet (www.legomindstorms.com).

Wing Commander no escurinho

Fotos: Divulgação

O filme baseado na série de jogos deve estrear no Brasil no início de setembro. A direção é de Chris Roberts, criador do game, que mostra a luta do coronel Blair contra os malvados Kilraties. No elenco estão Freddie Prinze Jr. (de "Eu Sei o Que Vocês Fizeram no Verão Passado") e Matthew Lillard (de "Pânico").

Ronaldo multimídia

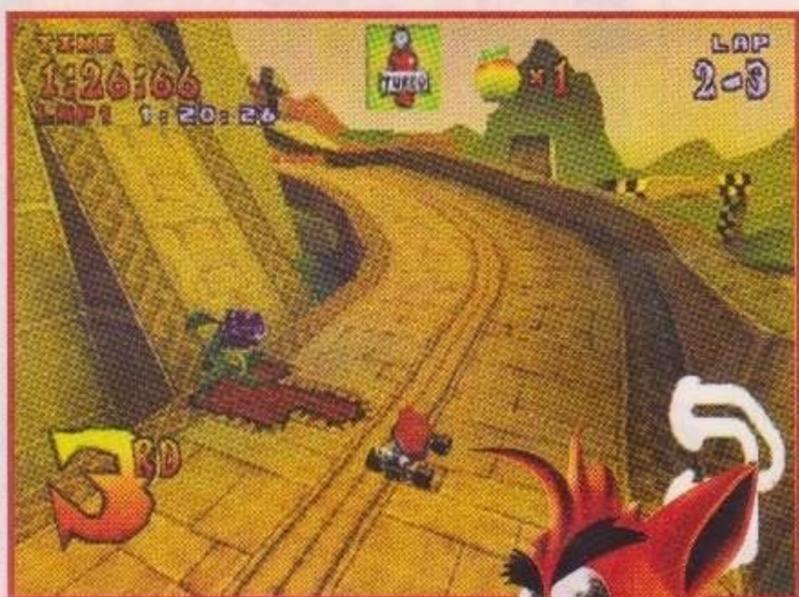
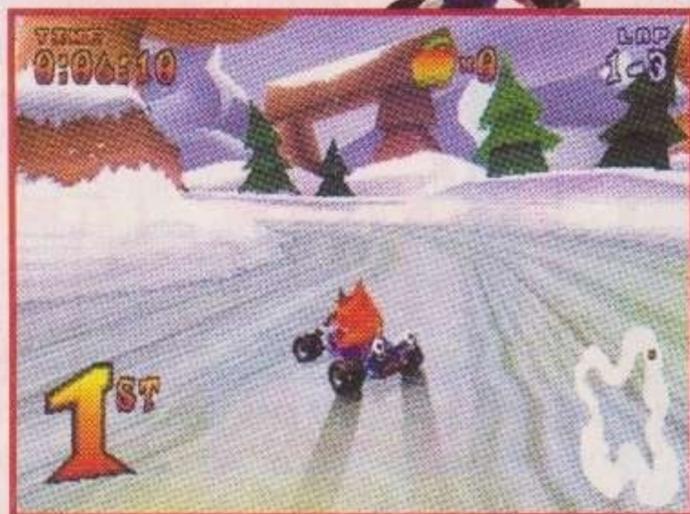
O craque Ronaldo é o destaque do novo jogo de futebol para Playstation e Game Boy da Infogrames, que deve ser lançado até outubro. Os campeões do videogame vão curtir também a biografia multimídia do craque, prevista para o início do ano 2000, e o novo game com os times oficiais da próxima Copa do Mundo, que deve ser lançado em junho de 2000 para Playstation e PC.

(PST) Crash Team Racing

Corrida, da Naughty Dog

Oito pilotos malucos disparam itens engraçados nos adversários durante corridas em pistas de gelo, de areia ou de asfalto. Isso é Mario Kart 64, certo? Nada disso.

O Playstation vai ganhar uma versão similar do jogo com Crash Badicoot, que dirige karts no game Crash Team Racing. O game tem uma história: o cientista Nitrous Oxide cria uma fórmula que vai fazer o tempo avançar mais depressa e o mundo envelhecer mais rápido. Para evitar a tragédia você tem de vencer um campeonato de kart.

São 20 pistas e a velocidade dos carros é animal, mesmo no modo para quatro jogadores. Antes mesmo do lançamento, já é considerado um clássico para o console.

São várias provas de kart, em cenários diferentes e repeltos de itens espalhados pelas pistas

Nas pistas de gelo a pilotagem você vai a toda velocidade e a corrida fica mais legal

(N64) Castlevania: Special Edition

Lançamento: Outubro

Ação, da Konami

(DC) Castlevania Resurrection

Lançamento: Janeiro

Ação, da Konami

Proteja sua jugular! O Conde Drácula e a sua trupe de mortos-vivos voltam a atacar em lançamentos para Nintendo e Dreamcast.

Castlevania: Special Edition para Nintendo 64 é uma espécie de pedido de desculpas da Nintendo, que lançou no final do ano passado uma versão 3-D que não agradou muito os fãs. Agora a empresa coloca no mercado uma "edição especial".

A história se passa antes do nascimento dos heróis Reinhardt e Carrie. Kohnel é um cara que, sem saber muito bem por que, tem de encontrar o conde do mal. Ele vai conseguir matar Drácula ou vai servi-lo para sempre? É o que você descobrirá no final da aventura.

(PST) Tomb Raider: Last Revelation

Lançamento: Novembro

Ação, da Eidos

Meninos, ela vai voltar! Em Tomb Raider: Last Revelation a deliciosa Lara Croft explora as catacumbas do Egito. Pronta para desvendar os segredos da mitologia egípcia, ela enfrenta múmias, esfinges e esqueletos. Os inimigos são ainda mais aterrorizantes que os anteriores e têm mais agilidade e poder. E não adianta amarelar: eles perseguem Lara por todo o jogo.

Para enfrentar a galera do mal, ela foi submetida a uma cirurgia cibernética. As suas mãos e rosto foram remodelados e agora ela pode piscar e até falar nas cenas de diálogos, além de abrir portas, pegar objetos, andar de moto, de jipe e escalar por cordas.

Mas só o rostinho bonito e o corpinho sarado não livram a pele da gata. Ela usa uma besta (uma espécie de arco) com mira laser, novos tipos de munição e pode combinar armas e objetos. E agora acabou a moleza de atirar em qualquer direção: Lara tem de mirar certinho no alvo.

Você terá acesso ao diário de Lara e no modo de treinamento, a primeira fase do jogo, vai descobrir por que ela resolveu ser uma aventureira. E as novidades não terminam por aí: o jogo será linear e você não pode passar duas vezes pela mesma fase. Por enquanto, o jeito é sonhar com a gata.

O primeiro Castlevania para Dreamcast promete arrasar

Outra novidade é o Castlevania Resurrection, para Dreamcast, prometido para sair em janeiro do ano 2000. O visual é o máximo, com efeitos de iluminação, cenários lindos e um clima sombrio.

Em Castlevania Resurrection a turma do mal é liderada por Countess, uma vampira que tenta trazer Drácula de volta à terra dos vivos através de um portal transdimensional. Ela é capaz de tudo para se vingar do clã dos Belmont, os caçadores de vampiros. Para evitar a dominação do mundo pelos vampiros, você poderá jogar com todos os membros do clã, usando todo tipo de armas, até mesmo água benta e o machado.

Para desvendar os segredos do Egito, Lara enfrentará inimigos poderosos

O jogo deve ser linear e você não vai passar duas vezes pela mesma fase

Desafio

Você é mesmo o maior fã da Lara? Então preencha rapidamente a ficha da gata:

Altura - ____________

Peso - ____________

Cintura - ____________

Quadril - ____________

Busto - ____________

Cor do cabelo - ____________

Envie a resposta para revista Ação Games
Av. Nações Unidas, 7221 – 8 andar São Paulo, SP – CEP 05425-902
Os autores das cinco cartas que chegarem primeiro à redação vão receber uma camiseta exclusiva. Vale a data do carimbo dos correios.

(N64) Turok: Rage Wars

Ação, da Acclaim

O forte do novo jogo são os desafios no modo multiplayer, para até quatro jogadores

Se perseguir dinossauros em Turok já perdeu a graça, por que não caçar seus amigos com vários tipos de armas chocantes? Esta é a idéia da terceira versão do jogo: Turok - Rage Wars, que tem alucinantes desafios multiplayer.

No game anterior já havia modo para vários jogadores, mas esta versão foi especialmente criada para jogar com a galera (até quatro pessoas). São 16 armas de diferentes tipos, como a Emaciator (definhadora), que encolhe o adversário sugando toda a água de seu corpo.

A nova versão do game terá um visual elaborado, com vilões tão terríveis como os jogo anterior

Calendário com os principais lançamentos até dezembro

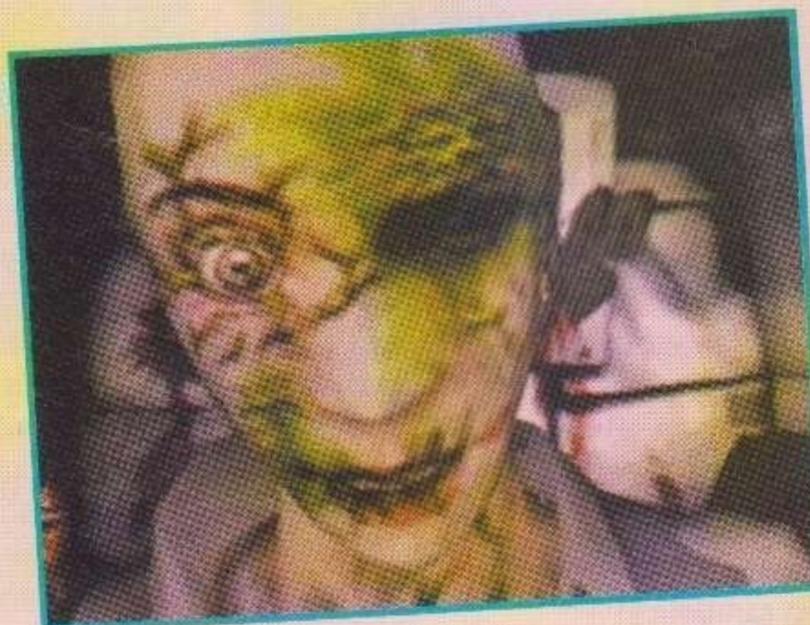
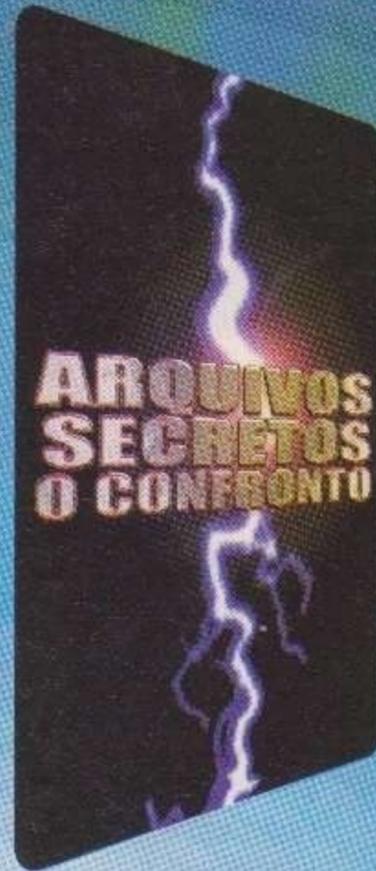
Playstation

Army Men: Sarge's Heroes	ação	outubro
Fighting Force 2	ação	outubro
Final Fantasy Anthology	RPG	outubro
Gauntlet Legends	ação	novembro
Gran Turismo 2	corrida	novembro
Mortal Kombat Special Forces	ação	novembro
NBA Basketball 2000	esporte	outubro
Pac Man World 20th Anniversary	aventura	outubro
Resident Evil 3: Nemesis	ação	novembro
Rugrats Studio Tour	ação	novembro
South Park Rally	corrida	dezembro
Spyro 2: Rypto's Rage	aventura	novembro
Tony Hawk's Pro Skater	ação	outubro
Vigilante 8: Second Offense	ação	outubro

Nintendo 64

Destruction Derby 64	corrida	novembro
Donkey Kong 64	aventura	novembro
Earthworm Jim 3D	aventura	outubro
Major League Soccer	esporte	novembro
Mortal Kombat Special Forces	ação	novembro
NBA Live 2000	esporte	outubro
Perfect Dark	ação	dezembro
Rat Attack	ação	outubro
Rayman 2: The Great Escape	aventura	setembro
Resident Evil 2	ação	outubro
Space Invaders	ação	outubro
Star Wars: Phanton Menace	ação	até o fim do ano
Toy Story 2	ação	novembro
Vigilante 8: Second Offense	ação	outubro

Dreamcast

D2	aventura	novembro
Draconus: Kult of the Wyrm	ação	até o fim do ano
Dynamite Cop	ação	outubro
Frame Gride	luta	até o fim do ano
MDK2	ação	até o fim do ano
Metropolis	corrida	até o fim do ano
NBA2K	esporte	novembro
Red Dog	ação	até o fim do ano
Renegade Racers	corrida	até o fim do ano
Resident Evil – CODE: Veronica	ação	dezembro
Slave Zero	ação	novembro
Star Trek: New Worlds	estratégia	até o fim do ano
Vigilante 8: Second Offense	ação	outubro
Zombie Revenge	ação	outubro

NO CAMPO DE BATALHA...

...O IMPORTANTE SÃO OS ALIADOS QUE VOCÊ TEM

ARQUIVOS SECRETOS

72 FICHAS DE SUPER-HERÓIS E VILÕES PARA VOCÊ COLECIONAR E PARTICIPAR DE UM CONFRONTO ONDE VOCÊ É O MESTRE.

GRÁTIS em setembro e outubro nas revistas de heróis da Editora Abril. Já nas bancas!

O Dreamcast chega aos Estados Unidos e ao Brasil, mas será que vale a pena comprar um?

Por Renato Viliegas

Prepare-se para a revolução. Setembro chegou e com ele, o Dreamcast. A Sega aposta que o aparelho vai quebrar todos os recordes de venda e tornar-se um sucesso mundial em pouquíssimo tempo.

Mas nem todo mundo está tão empolgado assim. Ainda existem muitas dúvidas sobre o novo console da Sega e tem muita gente com medo de gastar dinheiro com ele.

No Brasil, o problema já começa na pergunta mais óbvia: quando o Dreamcast será lançado? Os norte-americanos têm, há meses, a resposta exata para isso: dia 9 de setembro. Por aqui, tudo está meio incerto. A Tec Toy, representante da Sega no país, não informa com exatidão o dia de lançamento do Dreamcast nacional. A empresa garante que será no mês de setembro, mas não divulga o dia certo.

O preço é outra incógnita. Nos EUA, em agosto já era possível encomendar a máquina e algumas lojas prometiam entregar o videogame na casa do comprador no dia do lançamento. O preço ficava em torno de US$ 199,99 (no câmbio de agosto, R$ 376,00). No Brasil, o preço será mais salgado. A Tec Toy não definiu o valor exato, mas afirma que o preço deve ficar por volta de R$ 800.

Investimento pesado

A Sega está apostando todas as suas fichas no sucesso do console. Endividada até o pescoço, a empresa está rezando para que o sucesso inicial conquistado no Japão se espalhe pelo mundo. Só nos Estados Unidos, espera-se um faturamento de US$ 60 a US$ 80 milhões, apenas no dia do lançamento.

Isso significa três a quatro vezes mais o que a Nintendo ganhou nas primeiras 24 horas de vendas do Nintendo 64, em 1996. Só para uma comparação, o filme "Star Wars – A Ameaça Fantasma", faturou US$ 28 milhões em sua estréia.

Se os números sonhados pela Sega se concretizarem, será o maior sucesso até hoje em toda a indústria de entretenimento. Nunca um CD, jogo ou filme fez tanto dinheiro em um dia.

Os números brasileiros são bem mais modestos. A Tec Toy estará colocando no mercado apenas 15.000 consoles, que espera vender até o fim do ano. Nos Estados Unidos, mais de 200 mil unidades foram vendidas por encomenda, antes do lançamento.

Vale a pena importar?

O Dreamcast nacional pode custar caro, mas também não é muito simples tentar importar um dos Estados Unidos. Até mesmo comprar pela Internet, que parece fácil, pode ser complicado.

Nem todas as lojas fazem entregas no Brasil. Além disso, alguns estabelecimentos só aceitam pagamento via vale-postal, e o vale demora cerca de dois meses para chegar até a América. Já as compras com cartão de crédito só devem ser feitas em sites que ofereçam segurança para seus dados.

A primeira vista, o preço do console gringo pode ser tentador, mas as taxas de importação e impostos podem ultrapassar 60% do valor do aparelho.

Veja um exemplo: comprando em uma loja americana, você vai pagar US$ 199,99 pelo console. As taxas de envio pelo correio variam: a mais barata fica em torno de US$ 30,00, mas o Dreamcast demoraria até quatro meses para chegar à sua casa. Para que a máquina chegue em duas semanas o preço fica perto de US$ 100,00. No Brasil paga-se a taxa de importação, que ficaria em US$ 120,00 (tomando como base 60% de US$ 199,99).

Somando tudo você tem: US$199,99 (preço do console) + US$120,00 (taxa de importação) + US$ 30,00 (envio mais barato) = US$ 349,99. No fechamento desta edição, este valor equivalia a R$ 657,98. Se preferir o envio mais rápido, o valor sobe para R$ 789,58.

Há lojas e locadoras brasileiras que devem vender o aparelho americano, mas o preço só será divulgado depois do dia 9 de setembro e a entrega pode demorar.

Além disso, o aparelho americano terá de ser transco–dificado para o sistema de televisão brasileiro e, segundo a Tec Toy, isso não é um trabalho simples.

Esperar o aparelho nacional pode trazer vantagens: você vai contar com garantia, assistência técnica e até a possibilidade de pagamento parcelado.

Os jogos e acessórios

Claro que junto com o console, uma série de jogos e acessórios chegará às lojas. O público americano novamente leva ampla vantagem nesse ponto. Um total de 24 títulos (veja quadro na página seguinte) estará nas lojas dos Estados Unidos no dia 9 de setembro.

Alguns são jogos da pesada, como Soul Calibur, Blue Stinger e Mortal Kombat Gold. A Sega está apostando pesado em jogos exclusivos para o sistema. Além do Mortal Kombat, jogos de sucesso como Resident Evil e Vigilante 8 logo terão novas versões, exclusivas para Dreamcast.

No Brasil, mais indefinição. A Tec Toy não sabe ainda quantos jogos estarão disponíveis no dia do lançamento, nem quais serão eles. Mas a empresa promete que lançará no mínimo oito títulos. Após o lançamento, a promessa é de colocar no mercado no mínimo três novos jogos por mês.

Os acessórios também devem ser lançados por aqui aos poucos. O VMU (acessórios que salva os jogos e pode ter minigames), o Puru-Puru Pak (acessório de vibração) e joysticks adicionais chegarão às lojas no mesmo dia que o aparelho, mas os demais produtos serão distribuído

200.000 unidades do console foram encomendadas nos EUA antes da data de lançamento. A Sega espera vender 40.000 no primeiromês.

junto com os jogos. Assim,quando House of The Dead for lançado, junto deve sair a pistola. Quando chegar Super Speed Racing, junto chegará o volante. O molinete está nos planos, mas somente se o jogo de pesca Get Bass (que utiliza o molinete) for lançado. A Tec Toy só não confirma que irá produzir o joystick arcade.

Junto com o Dreamcast, nos EUA

Armada	NFL 2K	Power Stone
AeroWings	Airforce Delta	Trickstyle
Ready 2 Rumble	Speed Devils	Hydro Thunder
House of The Dead 2	NFL Blitz 2000	Mortal Kombat Gold
Marvel Vs. Capcom	Tokyo Extreme Racing	Blue Stinger
TNN Motor Sports Hardcore Heat	Soul Fighter	Soul Calibur
Slave Zero	Rainbow Six	Dynamite Deka 2
Sonic Adventure	Wild Metal	NBA Showtime

Sem Internet

Talvez a maior expectativa sobre o Dreamcast seja o acesso à Internet, através do modem conectado ao aparelho. A possibilidade de acessar a rede através de seu videogame e jogar on-line com alguém da outra parte do mundo é para deixar qualquer um animado.

Infelizmente, há uma má notícia para os brasileiros: o serviço de Internet não estará disponível no Brasil por enquanto. Os aparelhos produzidos pela Tec Toy não terão modem. Ele será vendido separadamente, mas isso não vai ocorrer tão cedo.

A Tec Toy alega que uma série de aspectos técnicos ainda estão indefinidos, o que inviabiliza o serviço por enquanto. Internet no Dreamcast nacional, só no ano que vem.

Por enquanto, pelas informações fornecidas até agora pela empresa, tudo funcionará de modo semelhante ao que acontece nos EUA. O Dreamcast terá um programa de acesso exclusivo à rede, que virá no CD que deve acompanhar o modem.

O acesso promete ser fácil e haverá serviços exclusivos para os usuários, como e-mail, chats e áreas de dicas para jogos. Mas é bom avisar desde já: só alguns jogos terão opção para partidas on-line. Para navegar há um teclado especial para conexão ao console.

Nos EUA o provedor de acesso à Internet será a AT&T. Por aqui, também não há uma definição da Tec Toy. A empresa afirma que está em negociações, mas ainda não fechou acordo com ninguém. Apesar do mistério, pode-se esperar pelo acesso por um grande provedor, como Universo Online, Zaz ou AOL.

80 milhões de dólares é o que a Sega espera faturar em vendas somente no dia de lançamento do Dreamcast nos EUA

Tudo o você sem[pre quis] saber e não [tinha a] quem pe[rguntar]

Comprar ou não comprar ? Eis a questão... Respondemos `as perguntas mais comuns sobre o Dreamcast para ajudar você a tomar uma decisão

Quando o Dreamcast será lançado?
Nos Estados Unidos, no dia 9 de setembro. No Brasil, não se sabe ainda a data correta. É certo que será no mês de setembro.

Quanto vai custar o console no Brasil? E os jogos?
O preço ainda não está definido, mas deve ficar em torno de R$ 800,00. Já o preço dos jogos deve variar entre R$120,00 e R$ 170,00.

Os jogos japoneses e americanos funcionarão no console nacional? E os acessórios?
Os jogos americanos sim. Já os games japoneses funcionam somente nos consoles japoneses. O mesmo vale para o VMU. Os outros acessórios, como joystick, o Puru-Puru Pak e a pistola funcionam nas duas versões.

O que é o VMU? O que ele faz?
O nome são as iniciais de Visual Memory Unit. Ele é usado para armazenar os saves de seus jogos, mas não é só isso. Alguns deles podem ser usados também como minigames. O VMU pode também trocar dados com o Dreamcast ecom outro VMU.

Por que o joystick do Dreamcast tem duas entradas para VMU?
A segunda entrada pode ser utilizada também para outros acessórios, não só para o VMU. É lá que se encaixa também o Puru-Puru Pack, por exemplo. É possível também plugar dois VMUs no mesmo controle.

	Dreamcast	Playstation 2	Dolphin
Velocidade	200 MHZ	300 MHZ	400 MHZ
Tem modem?	Sim	Não	Não há informação
Lançamento	Setembro de 1999	Previsto para março de 2000 no Japão e setembro de 2000 nos EUA	Previsto para dezembro de 2000 no Japão
DVD?	Não	Sim, mas também lerá CDs convencionais	Sim

Você decide

Talvez a pergunta que mais esteja na cabeça de todos é: compro um Dreamcast ou espero pelo Playstation 2 ou pelo Dolphin? Claro que esta é uma pergunta que só você mesmo pode responder, mas é importante conferir todas as informações sobre cada máquina antes de fazer a escolha.

O Dreamcast tem a vantagem inicial de estar disponível no mercado pelo menos um ano antes de qualquer outro sistema 128 bits e de contar com a opção do modem que possibilita acesso a Internet. Mas, por enquanto, é uma opção cara.

OPlaystation 2 tem o enorme trunfo de ser compatível com jogos e acessórios atuais e deve ser o primeiro a rodar DVDs. Em contrapartida, ele não terá acesso à Internet. Já o Dolphin promete ser barato, mas deve sair muito depois dos outros. Na verdade, a Nintendo divulgou poucas informações concretas sobre o console.

100 milhões de dólares é o valor do investimento de marketing que a Sega está fazendo no lançamento Dreamcast

...o que ...pre quis ...tinha para ...rguntar

Quando vou poder usar a Internet?
Parece que vai demorar um pouco. A previsão da Tec Toy é de que o acesso a Internet pelo Dreamcast só estará em plena atividade no ano que vem.

Vou poder gravar arquivos da Internet em meu Dreamcast?
Precisamente no Dreamcast, não, já que o aparelho não unidade de gravação. Para gravar arquivos retirados da Internet é necessário usar uma unidade de ZIP drive (um disco com grande capacidade de armazenamento de dados) acoplada ao console.

Serão lançados outros acessórios para uso na Internet?
Provavelmente sim. A Sega afirma que o Dreamcast foi criado para ser expandido. É possível que logo pintem um microfone, um impressora ou uma câmera para ligar no console.

O acesso será pago?
Como todo acesso à Internet, sim. Comprando o modem você recebe um CD com o programa de acesso, que vai lhe dar um determinado período de uso gratuito. Depois disso, o serviço será pago.

O Dreamcast lê DVDs?
Não. Mas a Sega informou que no futuro será possível trocar o drive de CD do Dreamcast por de DVD.

Como ficará o Dreamcast frente ao Playstation 2 e ao Dolphin?
Ainda é cedo para responder. Muito pouco é conhecido sobre as máquinas da Sony e da Nintendo para se afirmar exatamente como elas ameaçam o Dreamcast. A Sega leva a vantagem de ter largado na frente, mas o alto preço da máquina e dos jogos pode atrapalhar.

No Brasil (com jeitinho sai!)

Até o fechamento desta edição a Tec Toy não havia divulgado uma lista oficial com os jogos que serão lançados junto com o console no Brasil. Mas você já pode ir se preparando para curtir estes games superquentes, que estarão por aqui em breve

Sonic Adventures

Ação, da Sega

Sonic volta em grande estilo, em um dos jogos mais legais para o novo console. O porco-espinho se movimenta com uma velocidade impressionante, em um jogo de tirar o fôlego. A história é quase a mesma dos outros jogos da série: o Dr. Robotinic quer juntar as esmeraldas do Caos e criar uma arma de alto poder de destruição. Sonic deve encontrar as pedras antes do cientista.

Sonic está com um visual mais invocado

O cenário é todo em 3D, você se movimenta para onde quiser

Soul Calibur

Luta, da Namco

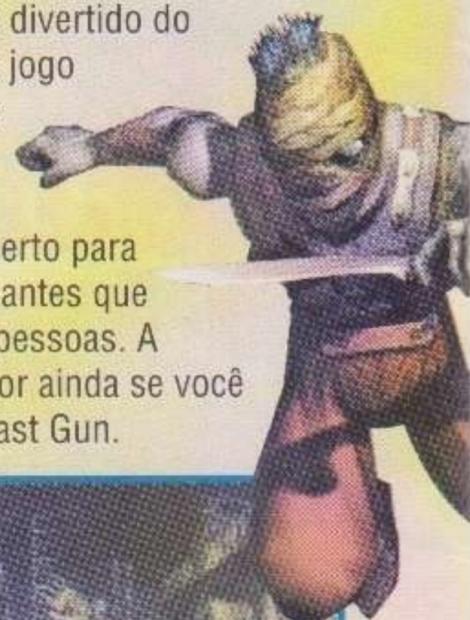
Um dos jogos mais esperados para o Dreamcast, Soul Calibur impressiona pelos gráficos. O jogo mostra até as expressões faciais dos lutadores. São vários modos de jogo em um game que supera até sua versão em arcade.

Repare no realismo dos detalhes

The House of The Dead

Tiro, da Sega

Todos os chefes têm um ponto fraco

Provavelmente esse não será um dos jogos que acompanhará o lançamento do Dreamcast nacional, o que é uma pena. Muito mais divertido do que o primeiro, o jogo tem um visual de babar. A ação é alucinante, você tem que ficar esperto para matar os zumbis antes que eles ataquem as pessoas. A diversão fica maior ainda se você possui a Dreamcast Gun.

Os zumbis estão por toda a parte

As batalhas são feroses e muito rápidas

Marvel Vs Capcom

Luta, da Capcom

Mesmo sendo um dos únicos jogos em duas dimensões para o Dreamcast, é um super clássico que recebe uma versão exclusiva para o console. Você tem ao seu dispor uma das mais bacanas galeria de personagens dos games, podendo escolher entre heróis Marvel e personagens consagrados de outros jogos da Capcom, como Megaman e a turma de Darkstalkers. Diversão garantida.

Personagens da Marvel e da Capcom no mesmo game

Blue Stinger

Ação/Estratégia, da Activision

Ação é o que não falta nesse game

Um dos mais perfeitos visuais do novo console, o jogo lembra o clima de Resident Evil, com monstros, seres mutantes e muitos tiros. Durante o game você tem que resolver muitos enigmas e recolher itens.

As animações são de primeira linha

Power Stone

Luta, da Capcom

A produtora de Street Fighter inova em um game de luta com um conceito um pouco diferente. Nada de muitos comandos para golpes especiais, apenas socos chutes e saltos. Combinando dois botões você consegue novas variações de ataques. Não existe comando específico para defesa, o lance é desviar e fugir, sempre tentando o contra-ataque. Você ainda pode interagir com os objetos dos cenários, subindo em mesas e paredes e atirando pedras e caixas em seu adversário.

Interaja com quase tudo no cenário

Virtua Fighter Tb

Luta, da Sega

O game é fidelíssimo ao Arcade. Os gráficos estão perfeitos e a movimentação dos personagens impressiona pelo realismo e velocidade. Há alguns modos de jogo novos, como um treinamento, um modo de recordes e o Team Mode, onde você escolhe um grupo de lutadores para enfrentar outro grupo. Existem quatro ângulos de câmera, inclusive uma visão em primeira pessoa.

Um clássico dos Arcades em sua casa

Monaco GP 2

Corrida, da Ubi Software

Compatível com o Puru-Puru Pak, o jogo é um simulador de fórmula 1 muito realista, com 22 pistas oficiais e 17 pilotos e escuderias para escolher. O game traz um desafio muito alto, para se dar bem nas corridas, você tem de evitar ao máximo encostar nas zebras ou andar na grama. São quatro modos de jogo, inclusive um que permite pilotar carros antigos.

A simulação é praticamente perfeita

Ahá-uhu, o Dreamcast é nosso !!!!!

Convidamos alguns leitores para jogar o novo Dreamcast, que vai ser lançado neste mês, mas a máquina não os surpreendeu

Será o Dreamcast mesmo uma máquina dos sonhos? O visual de seus jogos é tão impressionante assim? Resolvemos fazer um teste com quem realmente poderia responder essa pergunta... vocês, caros leitores!

No dia 7 de agosto, um mês antes do lançamento do console nos Estados Unidos, convidamos sete leitores para testar a nova máquina. Eles passaram a tarde na redação e jogaram Sonic Adventures, Sega Rally, Blue Stinger, Virtua Fighter Tb e Marvel Vs. Capcom, em nosso console japonês.

Apesar de todos darem notas altas ao aparelho (a média foi de 9,5), nossos pilotos não se mostraram muito impressionados. Eles esperavam muito mais da máquina e não ficaram muito espantados com o novo sistema.

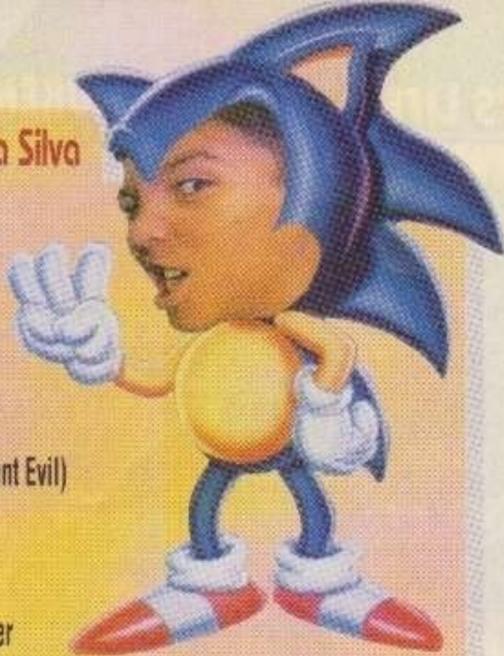
Com os jogos as reações foram diferentes. Alguns títulos agradaram, outros nem tanto. Todos concordaram que a máquina é bastante rápida, e algumas animações mereceram elogios. A média da nota dos jogos avaliados foi de 8,1. Novamente, eles esperavam mais.

Outro ponto que agradou muito foi o VMU. Ter um minigame no mesmo acessório que salva os jogos pareceu uma grande idéia para nossos pilotos. A Internet também despertou interesse geral, e eles se decepcionaram ao saber que ela não estaria disponível por enquanto. Alô, Tec Toy... são os leitores pedindo modem no Dreamcast!!

Essa galera escreveu para revista com sugestões, criticas e novas idéias e acabaram convocados para pilotar o novo console da Sega

foto de Louise Chin

Nome: Bruno Ferreira da Silva

Apelido: "Pikachu"
Idade: 11 anos
Série: 5ª
Videogame: Playstation
Tipo de jogo favorito: Espionagem
Personagem favorito: Leon (Resident Evil)
Nota do console: 10
Nota dos jogos: 7,5
Game que mais gostou: Blue Stinger
Compraria um Dreamcast? Não. Eu esperaria um pouco mais, até ter Internet e o preço cair.

Nome: William Fernandes da Silva

Apelido: "Macaco"
Idade: 14 anos
Série: 1º colegial
Videogame: Playstation e Super NES
Tipo de jogo favorito: Ação e futebol
Personagem favorito: Lara Croft
Nota do console: 9
Nota dos jogos: 8
Game que mais gostou: Blue Stinger
Compraria um Dreamcast? Sim, pela novidade. Achei bem legal.

Nome: Wellington Alves de Lima

Apelido: "Mr. Muda"
Idade: 13 anos
Série: 7ª
Videogame: Mega Drive
Tipo de jogo favorito: Tiro e corrida
Personagem favorito: Dick Tracy
Nota do console: 10
Nota dos jogos: 8
Game que mais gostou: Sega Rally e Blue Stinger
Compraria um Dreamcast? É bem legal, vale o preço. Os jogos parecem ser legais e o VMU é muito bacana.

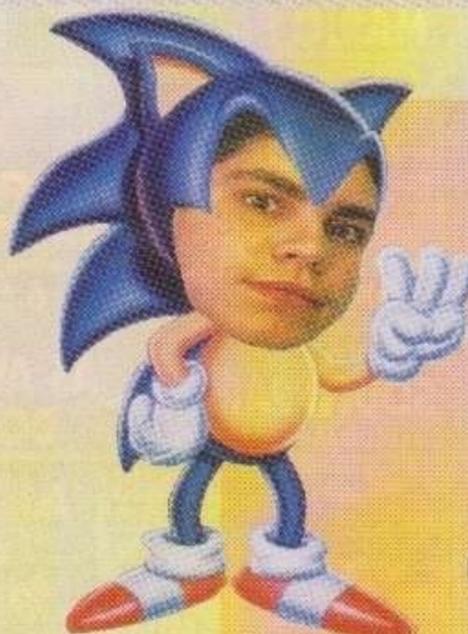
Nome: Paulo Roberto Veloso Silva

Apelido: "da Caspa"
Idade: 13 anos
Série: 7ª
Videogame: Playstation
Tipo de jogo favorito: Ação e corrida
Personagem favorito: Duke Nuken
Nota do console: 10
Nota dos jogos: 8,5
Game que mais gostou: Sonic e Sega Rally
Compraria um Dreamcast? Não, esperaria pela Internet. Mas depois acho que vou comprar, parece ser bem legal.

Nome: Alex Ferreira da Silva

Apelido: "Pipoca"
Idade: 13 anos
Série: 7ª
Videogame: Playstation
Tipo de jogo favorito: Luta e futebol
Personagem favorito: Prime Ape (Pikachu)
Nota do console: 10
Nota dos jogos: 9,5
Game que mais gostou: Sega Rally
Compraria um Dreamcast? Sim. Adorei os jogos, são ótimos!

Nome: Wellington Fernandes da Silva

Apelido: "Mortadela"
Idade: 15 anos
Série: 1º colegial
Videogame: Playstation e Super NES
Tipo de jogo favorito: Ação e estratégia
Personagem favorito: Gabriel Logan
Nota do console: 10
Nota dos jogos: 8,5
Game que mais gostou: Blue Stinger
Compraria um Dreamcast? Sim, tem muitas novidades e vai ser legal. Adorei a idéia da Internet. Acho que o controle já devia ter a vibração, comprar acessórios separados é muito chato.

Nome: Hugo Araújo de Lima

Apelido: "Gelatina Royal"
Idade: 15 anos
Série: 1º colegial
Videogame: Nintendo 64, Super NES e Master System
Tipo de jogo favorito: Aventura
Personagem favorito: Ash Cation (Pikachu)
Nota do console: 8
Nota dos jogos: 7
Game que mais gostou: Marvel Vs. Capcom
Compraria um Dreamcast? Não, agora não. Prefiro esperar o Playstation 2 e o Dolphin. Estou contente com meu N64.

Fotomontagens com fotos de Louise Chin

NINTENDO 64

PROMOÇÃO ESPECIAL DIA DAS CRIANÇAS
NINTENDO 64 + STAR WARS EPISÓDIO: 1 RACER

3x R$ 166,33
ou 6x R$ 99,00

CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33

RUMBLE PAK
3x R$: 16,33

CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

SUPER NINTENDO
3x R$ 89,66
ou 6x R$ 53,00
GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

INTERNATIONAL SS SOCCER DELUXE

3x R$ 23,00

SUPER GAME BOY

3x R$ 16,33

MARIO PAINT

3x R$ 16,33

KIRBY SUPER STAR

3x R$ 19,66

F-ZERO
3x R$ 13,00

DONKEY KONG COUNTRY 3

3x R$ 23,00

SUPER MARIO KART

3x R$ 23,00

SUPER MARIO ALL STAR

3x R$ 23,00

DONKEY KONG COUNTRY 2

3x R$ 23,00

PILOTWINGS

3x R$ 13,00

CONTROLE EXTRA

3x R$ 9,66

CONSOLES E GAMES N64 AGORA EM 6 VEZES!!

Nintendo by gradiente

GAME BOY COLOR
- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATÍVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

6x R$ 42,60
ou 3x R$ 76,33

POKÉMON ESPECIAL
1 GAME BOY POCKET + 1 CARTUCHO POKÉMON + 1 CABO GAME LINK + 1 GUIA DE JOGO

6x R$ 31,40 CADA
ou 3x R$ 56,33

BARBIE: AVENTURA SUBMARINA

3x R$ 23,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO

3x R$ 23,00 CADA

KIRBY'S DREAM LAND 2

3x R$ 9,66

JAMES BOND 007

3x R$ 16,33

SUPER MARIO BROS DELUXE
COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR

3x R$ 23,00

WARIO LAND

3x R$ 13,00

ZELDA: LINK'S AWAKENING

3x R$ 23,00

MORTAL KOMBAT 4

3x R$ 23,00

GAME BOY pocket
3x R$ 26,33 CADA

30% menor que o Game Boy original.
Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez.
Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy.
Funciona com apenas duas pilhas AAA.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET: www.dshop.com

Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA • Frete não incluso

De novo ! De novo !

Você vai adorar jogar King of Fighters mais uma vez

Por Antonio Saraiva e Ronny Marinoto

Com mais sequências que o filme "Sexta-feira 13", o jogo King of Fighters continua fazendo o maior sucesso. E o novo King 99 do arcade traz uma ótima notícia: a briga ficou ainda melhor.

O jogo mantém o estilo das versões anteriores, com alto nível de desafio, um montão de lutadores e uma infinidade de golpes. Como sempre o mais divertido é encarar uma disputa em um fliperama, usando qualquer personagem e todos os tipos de golpe.

O visual é muito legal: os personagens antigos ganharam novos desenhos, golpes diferentes e alguns cenários agora têm movimento. Em um deles, o tempo vai fechando e na segunda luta começa a chover muito forte, já em outro ponto, o calor da turbina de um avião causa uma distorção do cenário.

Muitas novidades

Umas das melhores inovações do jogo é o Striker Sistem, um sistema de ajudantes. Você escolhe um time com quatro lutadores e os três primeiros lutam, enquanto o quarto será o Striker (ajudante). Ele aparece para socorre-lo três vezes em cada luta.

Outra novidade são os modos de luta. No Counter mode seu personagem executa quantos golpes especiais quiser enquanto tiver a barra de especiais. É legal para personagens rápidos, que fazem combos com facilidade.

Já no Armor mode seu personagem tem a defesa ampliada e seus golpes não são interrompidos pelo inimigo enquanto durar a barra. Nesse caso é uma boa usar os personagens maiores, mas meio lerdos, que tiram muita vida com seus golpes, mas não fazem bons combos.

Os lutadores novos são os misteriosos K', Maxima, Whip, Bao, Jhun Hoon, Li Xiang Fei e os clones Kyo 1 e 2.

A história do torneio

Depois do torneio de 97, Krizalid capturou Kyo para fazer uma série de clones. Quando Kyo escapou, ele resolveu organizar um novo torneio para que os clones aprimorassem suas técnicas. É o King of Fighters 99. Lutadores de todas as partes do mundo foram convidados e um novo combate começou. O torneio de lutas marciais tem novas regras, lutadores diferentes e agora cada equipe pode contar com um ajudante (striker). E a saga continua...

Para saber mais sobre toda a série KOF, visite o site http://www.sportsarcade.com.br/kof99/

King of Fighters

Luta

Fabricante • SNK

Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	9,0
Diversão	10
Nota final	9,5

Acionando o Striker junto com o adversário, você pode conseguir um cross over de quatro personagens

Cada ajudante (Strike), ataca de uma maneira diferente

O céu começa a escurecer e começa a chover forte

Lutadores secretos

Habilite Kyo - Termine o jogo usando o sistema Randon para a escolha dos personagens. Na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre ?, segure Start e faça, ←, →, ↑, ←, ↓, →. Kyo aparecerá no espaço onde o cursor terminar a seqüência. Na tela do título aparecerá um <K> na parte inferior do vídeo, nas máquinas que já tiverem o truque habilitado.

Habilite Iori - Termine o jogo com seu time sem usar nenhum continue e com mais de 400 Battle Hability Points (pontos mostrados no final de cada luta). Na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre ?, segure Start e faça, →, ←, ↑, →, ↓, ←. Iori aparece onde o cursor termina a sequência. Nas máquinas que já tiverem o truque habilitado você verá um <I> na parte inferior do vídeo, na tela do título.

Use o truque para habilitar Iori e o Kyo

Todas as equipes

Japão - K', Maxima, Benimaru e Shingo
Fatal Fury - Terry, Andy, Joe e Mai
Art of Fighting - Ryo, Robert, Yuri e Takuma
Ikari - Whip, Leona, Ralf e Clark
Psycho Soldier - Bao, Athena, Chin e Kensou
Heroine - Li Xiang Fei, Kasumi, Blue Mary e King
Korea - Kim, Chang, Choi e Jhun
Lutadores solo - Kyo-1 e Kyo-2

Comandos

Soco fraco - A
Chute fraco - B
Soco forte - C
Chute forte - D
Provocação - Start
Esquiva - ← ←
Super-ataque - C+D
Escapar de arremessos - →+C no instante em que for pego
Chamar o assistente - B+C

A B
C D

No Counter mode use personagens rápidos para conseguir combos mais numerosos

King of Fighters

Luta

Fabricante - SNK

Gráficos	10
Som	9,0
Jogabilidade	8,0
Diversão	9,0
Nota final	9,0

Brigue no Dreamcast

O KOF 99 do novo console é outro game

King of Fighters Dream Math 99, para Dreamcast, é uma versão especial de King 98, com as mesmas opções do jogo de Neo Geo e Playstation.
Os gráficos tridimensionais são legais e algumas barras e telas foram totalmente redesenhadas. Mas o jogo não traz grandes novidades: são os mesmos personagens, músicas e modos de jogo de King of Fighters '98

O visual da apresentação é legal

Os cenários são detalhados e ganharam mais movimento

Você encontra os mesmos personagens da versão 98

O que é que h

Novo jogo do Pernalonga é desafio para gente grande

Por Ronny Marinoto

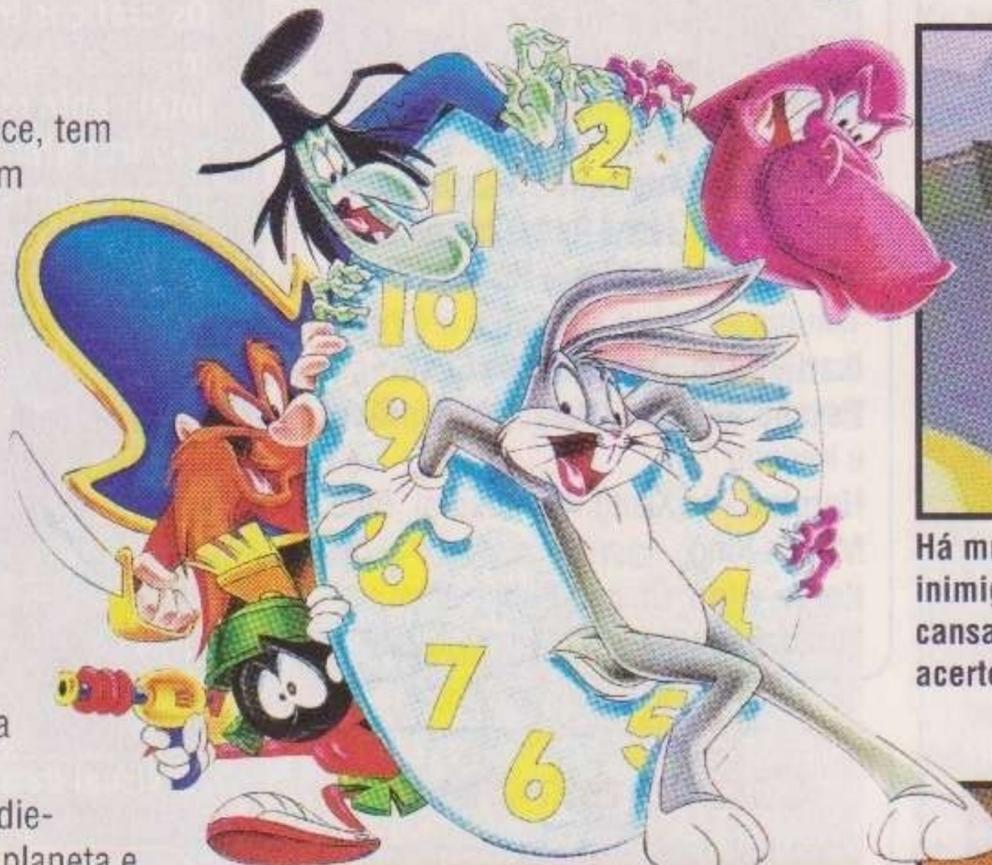
Quando este coelho aparece, tem confusão por perto. Em um de seus passeios, Pernalonga vai parar no armazém de um inventor maluco. Ele ia só dar uma olhadinha, mas esbarra sem querer em uma máquina esquisita e aciona o dispositivo de viagem no tempo. Sua aventura vai começar.

No comando de Pernalonga você viaja pela pré-história, desvenda mistérios nos tempos medievais, decola até um outro planeta e enfrenta piratas e gângsteres para abrir portais e voltar para o presente.

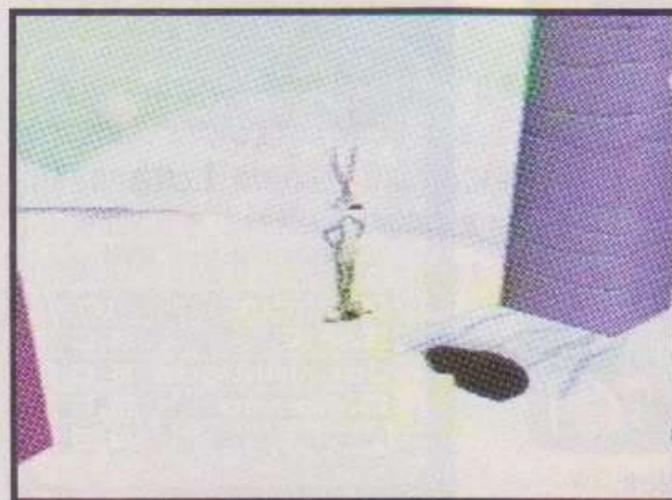
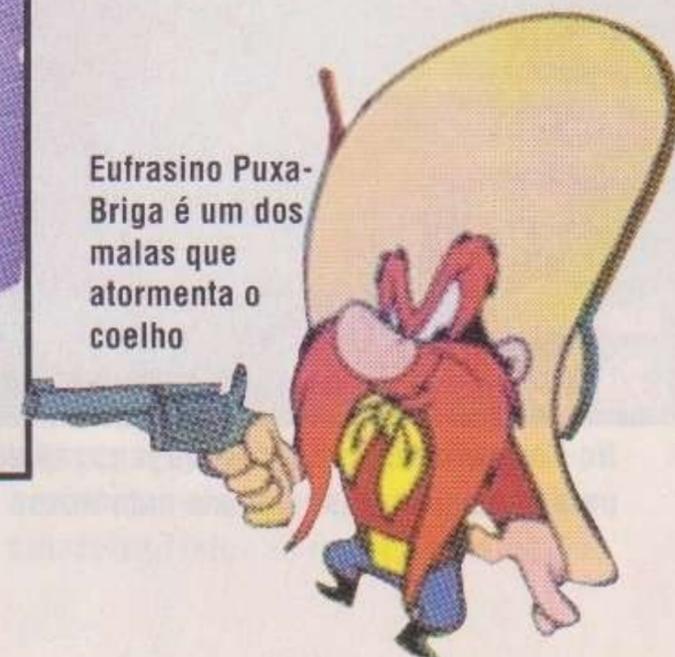
Para começar há um treinamento em Nowhere (lugar nenhum), que não é obrigatório, mas pode ser legal para aprender todos os movimentos do orelhudo, que pula, atira frutas, rola, plana e faz todo tipo de peripécia.

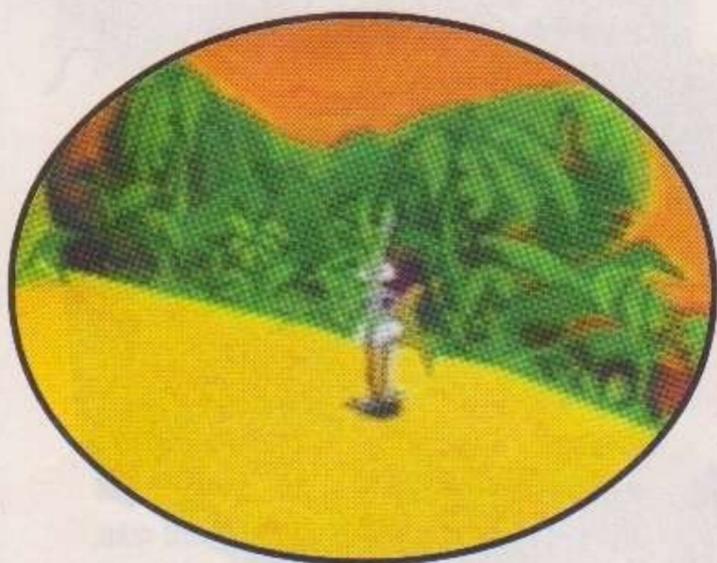
Você encara um montão de desafios: testes de memória, pilota carros e motos, aposta corrida com alienígenas e tem de fugir até de tubarões.

Em cada fase você deve pegar um certo número de cenouras douradas, relógios e caixas da A.C.M.E para avançar no tempo. O legal é que você não perde vidas e cada vez que erra, volta ao último marcador de tela (Checkpoint) por onde passou (aqueles chapéus encontrados no caminho).

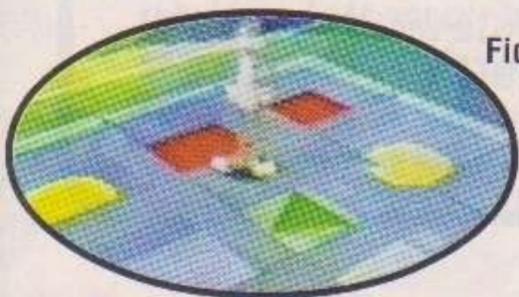
Com personagens como Hortelino, Patolino e Marvin (aquele marciano que temum capacete com escova), o jogo pode parecer infantil, mas não se engane: os movimentos são complicados, o desafio é alto e a diversão é total.

Há muitos tipos de ataque, mas alguns inimigos só são vencidos depois que ficam cansados. Faça-os correr e quando cansarem, acerte-os por trás com pontapés

No treino aprenda a pousar sobre superfícies sensíveis, como caixas explosivas ou gelo fino

No início da primeira fase, em Stone Age (Idade da Pedra), empurre esta rocha para perto da montanha. Lá em cima, há um relógio e três cenouras douradas

Sempre que encontrar os sinais de ? ou! , use o botão R1 para receber informações

Eufrasino Puxa-Briga é um dos malas que atormenta o coelho

á velhinho?

Use o botão L1 para rolar e entrar em pequenas passagens como esta

As marcas no chão indicam que o objeto pode ser empurrado

Use sempre o giro de câmera (L2 e R2) para encontrar locais escondidos

Fique ligado na combinação, para ativar as plataformas e pegar itens

Itens especiais

Todos estão nos tempos medievais, onde você enfrenta a bruxa cozinheira. Para pegá-los fale com Merlin, seu guia de viagens. Os itens só podem ser utilizados sobre os pontos demarcados por emblemas fixados no chão.

Ventilador - Entre na fase "The carrot-henge mystery" (referência à Stone Hange, local místico na Inglaterra). Depois de acertar os bonecos de neve e derrotar o Patolino, desça pelos degraus de gelo, vá para a esquerda, entre na casa de Merlin Munroe e fale com ele.

Chave - Pegue o ventilador, siga e acerte uma bola de neve no alvo, para baixar a ponte. Entre na caverna, suba a montanha e fale com Merlin.

Nota musical - Passe pelo percurso de "Witch way to Albuquerque?" (Qual o caminho para Albuquerque) e no final fale com Merlin no celeiro.

Mola - Na" What's coking doc ?" (O que é que há velhinho?) , atravesse a ponte e entre no buraco ao lado da cachoeira. Fuja do pato e corra para o outro buraco. Fale com Merlin na torre, saia e faça a bruxa persegui-lo pelo jardim. Quando ela for atingida, deixará cair um livro. Pegue-o e vá falar com Merlin para trocá-lo pela mola de supersalto.

Bugs Bunny Lost in Time

 Aventura

Fabricante ▪ Infogrames

Gráficos	9,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Nota final	9,5

Comandos

Você vai usar todos os botões do joystick e alguns têm até duas ou mais funções. O botão R1, de ação, é o mais importante e serve para acionar interruptores, usar os itens especiais e ler as placas do caminho, que sempre dão dicas. Veja os principais comandos do jogo:

- **X** - Pular
- ■ - Atacar com chute, arremessar objetos
- ▲ - Visão em primeira pessoa (com os olhos do Pernalonga)
- **R 1** - Ação
- ● - No chão abaixa e anda em silêncio, no ar gira as orelhas
- **L1** - Rolar
- **R2** - Girar a câmera para a esquerda
- **L2** - Girar a câmera para a direita

Prepare-se para a largada

Pilote carros animais em World Driver

Por Ronaldo Testa

Um dos melhores jogos de corrida para o Nintendo 64, World Driver, tem carrões invocados, provas em alta velocidade e muita adrenalina. Você corre em pistas de rua e circuitos fechados, em mais de 20 campeonatos alucinantes.

São mais de 30 carros esportivos de linha, muito parecidos com máquinas poderosas como Porshe e Viper, mas que aparecem com nomes diferentes no jogo.

Felizmente eles correm tanto quanto os carros de verdade, mas no início são ariscos e difíceis de controlar. Depois de treinar um pouco você consegue pilotar bem e acessar carros de classes mais avançadas.

Você pode escolher entre uma das 15 equipes disponíveis, que representam diferentes países. Há até um grupo brasileiro, a equipe da Totalsport, que tem carros bastante competitivos e pode levar você ao pódio.

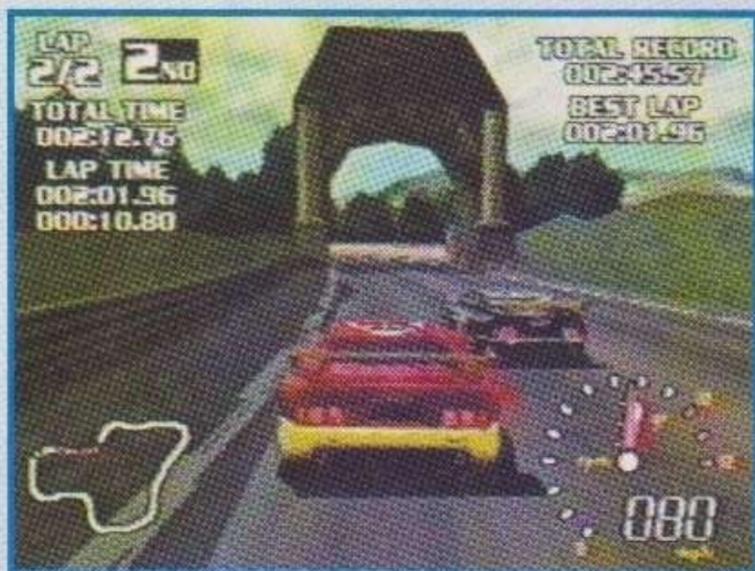
São apenas três modos de jogo (veja box): a Corrida Rápida, o Treinamento e o Campeonato, que tem mais de 20 provas e garante muitas horas de diversão.

Se você não for a mais nova revelação do automobilismo brasileiro, ao menos vai curtir muito pilotar estes carrões nas mais importantes pistas da Itália, Suíça, Austrália e dos Estados Unidos.

Modos de jogo

Quick Race - Neste modo você corre apenas para marcar tempo e pode usar qualquer carro ou pista que tenha habilitado no modo Championship.
Trainning - A máquina escolhe a pista e o carro e você fica dando voltas para conhecer o traçado, até achar que já está pronto para a competição.
Championship - Você começa na modalidade GT2, com carros mais lentos, e pode escolher entre a equipe Speedcraft e a Kohr Racing. Nesta modalidade são sete equipes, cada uma com seus próprios carros. Ganhando as corridas você soma pontos para habilitar novas pistas e times e pode mudar de nível (rank).
Seu piloto começa no rank 30 e quando atinge um certo número de pontos passa para o rank 29, até chegar ao rank 1, onde estão os melhores carros do jogo.
Após passar pelos dez campeonatos da modalidade GT2 você terá acesso à modalidade GT1, com mais sete equipes e dez novos campeonatos, com carros novos, bem mais velozes.

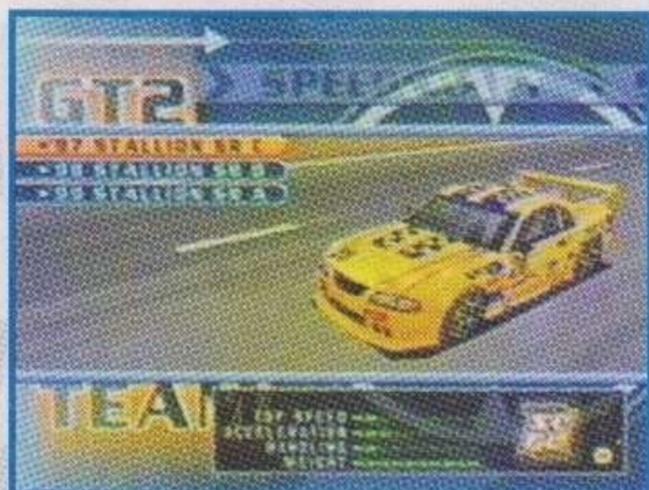
Carros especiais

Estes carros só podem ser habilitados depois que você vencer determinados campeonatos

EXR Challenger - Este é o único carro da equipe Elite. Para consegui-lo é preciso terminar a corrida em primeiro no campeonato Invitational Cup da modalidade GT2. A corrida é difícil, tem 15 voltas, mas o carro Elite é animal e a disputa vale a pena.

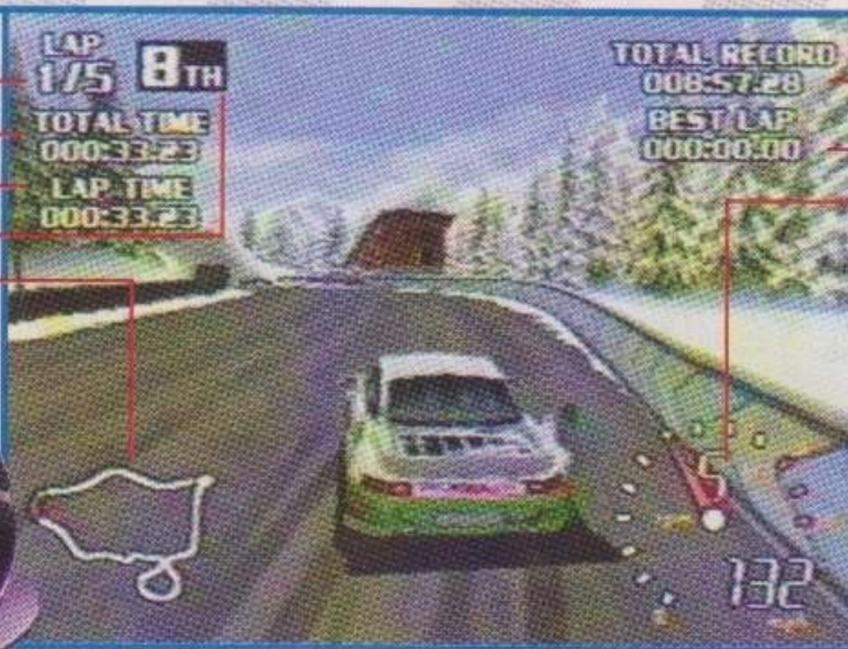
Falcon Interceptor 2000 - Para conseguir o carro Falcon você tem de terminar a modalidade GT1 e chegar ao rank 1. Depois disso, volte à modalidade GT2 e escolha o campeonato Novice Cup para correr mano a mano com Falcon. Se você vencer ele estará disponível em seu box.

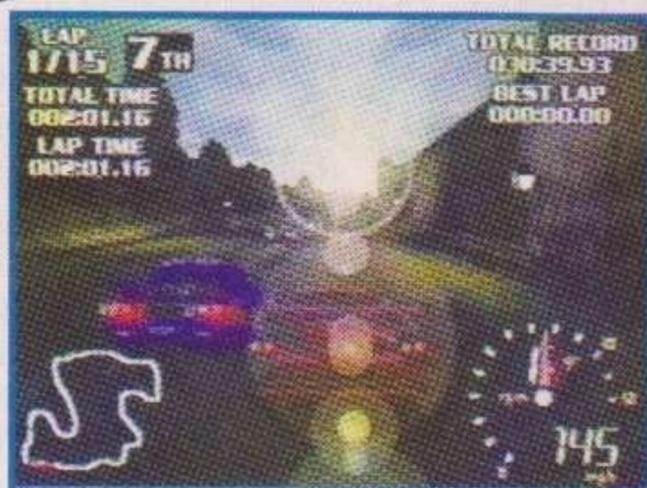
Todos os veículos

Confira todos os carros e equipes disponíveis no jogo, do rank 30 até o rank 1. Os modelos de classe A são mais potentes, os de classe B têm médio desempenho e os de classe C são os mais lentos

Rank	Carro	Equipe	Classe	Modalidade
30	Rage 512 Evo	Kohr Racing	C	GT2
30	Stallion SR	Speedcraft	C	GT2
29	Elan Swift TT	Viewpoint	C	GT2
28	Reeds R12 Manta	Reeds	C	GT2
27	Stalion SR	Speedcraft	B	GT2
26	Rage 512 Evo	Kohr Racing	B	GT2
25	Elan Swift TT	View Point	B	GT2
24	Reeds R12 Manta	Reeds	B	GT2
23	Ram Venom GTR	Eurospec	B	GT2
22	Furio LS	Totalsport	B	GT2
22	EXR Challenger	Elite	A	GT2
21	Stallion SR	Speedcraft	A	GT2
20	Rage 512 Evo	Kohr Racing	A	GT2
19	Reeds R12 Manta	Reeds	A	GT2
18	Elan Swift TT	View Point	A	GT2
17	Furio LS	Totalsport	A	GT2
16	Ram Venom GTR	Eurospec	A	GT2
15	Hayal N70	Nebo	C	GT1
15	Lance Scorher GT	Victorsmith	C	GT1
14	Elan Scorpion	Sage Autosport	C	GT1
13	Hayal N70	Nebo	B	GT1
13	Lance Scorher GT	Victorsmith	B	GT1
12	Elan Scorpion	Sage Autosport	B	GT1
11	Mc Cloud F-Type	Lassiter	C	GT1
10	Panzer Batraye GT	SSD Competition	B	GT1
9	Rage 996 GTR	Boss Racing	B	GT1
8	Hayal N70	Nebo	A	GT1
7	Lance Scorher GT	Victorsmith	A	GT1
6	Elan Scorpion	Sage Autosport	A	GT1
5	Mc Cloud F-Type	Lassiter	A	GT1
4	Panzer Batraye GT	SSD Competition	A	GT1
3	Rage 996 GTR	Boss Racing	A	GT1
2	Panthom R	Meiden- Krauss	A	GT1
1	EXR Mystic	Excalibur	A	GT1- THE #1 CLUB
1	Falcon Inter. 2000	Boss Racing	A	GT1- THE #1 CLUB

No início escolha o carro da equipe Speedcraft, que tem boa aceleração

Não passe por cima das zebras: o carro desliza e você pode perder o controle

Ultrapasse nas curvas: quando os adversários freiam tudo fica mais fácil

Tela de jogo

Na pista de Roma, quando chegar a esta curva, freie forte para não entrar na caixa de brita

Na pista de Lisboa fique muito atento: os raios solares atrapalham sua visão

A Totalsport é a equipe brasileira, do Rio de Janeiro. Vale a pena experimentar um destes carros

Algumas pistas mostram lugares famosos da cidade. Em Roma você vê as ruínas do Coliseu

Para escolher a cor de seu carro aperte Z na tela de seleção de carros

A pista de Sydnei, na Austrália, tem um visual cheio de detalhes

World Driver	Corrida
Fabricante	Midway
Gráficos	9,5
Som	8,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Nota final	9,0

Lista de comandos

- A - Acelerador
- B - Freio
- C ↑ - Mudar a câmera
- C ↓ - Visão traseira
- R - Aumentar a marcha
- Z - Reduzir a marcha
- L - Ocultar os marcadores
- ↓ + A - Marcha a ré

Após terminar a modalidade GT2 você sobe ao pódio e curte este incrível visual

Tacada certa

Mario Golf é um desafio divertido para jogar em turma

Por Renato Viliegas

Golfe provavelmente não é seu esporte favorito, mas jogar com Mario é superdivertido, principalmente se você reunir uma galera para a disputa.

O game é empolgante, realista e traz um montão de desafios, com vários modos de jogo, pistas e muitos jogadores secretos. São 18 personagens, mas no início você só joga com Peach, Plum, Baby Mario e Harry. Para liberar feras como Luigi, Wario, Yoshi e Mario é preciso vencê-los em uma partida.

Você tem de escolher o taco certo para cada lance, o ponto da bola onde quer bater e efrenta até vento e chuva, que dificultam a precisão das jogadas. Além disso, fique ligado na pista: suas jogadas têm efeitos diferentes nas áreas de areia ou de grama alta ou baixa.

Modos de jogo

O mais legal é o modo campeonato, que tem quatro pistas diferentes. Para jogar em todas é preciso fazer mais pontos, usando menos tacadas para completar a pista. Já no modo dos anéis você escolhe uma pista e, além de se sair bem no golfe, tem de acertar os anéis gigantes no caminho.

É no modo Get Character que você libera os personagens secretos. Depois de vencer um deles em um desafio você pode usá-lo em outras modalidades.

Você vai se divertir também no minigolfe, com pistas em formato de letras e números, e no modo de tempo, em que você tem de fazer a pista no "par" em um tempo determinado.

Se você não acerta uma no vôlei ou no futebol, experimente jogar golfe: vai ver você é um grande esportista.

O modo Ring Golf é o mais difícil: você deve percorrer a pista e acertar anéis gigantes no meio do percurso

Acertando um buraco com uma tacada a menos do que o "par", você faz um "birdie"

Regras do jogo

Para se sair bem, você deve acertar o buraco com um certo número de tacadas, que recebe o nome de "par". Quanto menos tacadas você usar para acertar o buraco melhor. O ideal é não ultrapassar o número estipulado pelo "par". Vence quem usar menos tacadas para acertar os dezoito buracos do campo.

No modo de minigolfe você joga em pistas com formato de letras e números

Cuidado para não cair nas dunas de areia, muito comuns no Shy Guy Desert

Mario Golf

Esporte

Fabricante • Nintendo

Gráficos	9,0
Som	9,5
Jogabilidade	9,5
Diversão	10
Nota final	9,5

Corrida maluca

Até você é um bom piloto em Monster Truck Madness

Por Ronaldo Testa

Se você não pode vencer o adversário, passe por cima dele... A corrida é pura diversão: você pilota carros com pneus gigantes e pode jogar futebol ou brincar de pega-pega com eles.

Você corre em praias, florestas, montanhas e pistas de asfalto, com rampas e saltos radicais. O que falta é a sensação de velocidade, mesmo a 160 Km/h.

Modos de corrida

São três modos de jogo muito legais.

Exibition – Corra para marcar tempo e conhecer as pistas.

Battle Pratice – Tem cinco minijogos para até quatro jogadores. Um deles é o Soccer, uma partida de futebol alucinante. No Hockey você joga no gelo e faz gols com um pneu gigante.

No Summit Rumble o objetivo é ficar o maior tempo possível sobre uma plataforma. Já no Chase o legal é a perseguição. O modo Tag é uma espécie de pega-pega: um jogador com um carro de galinha gigante deve se encostar no outro para trasformá-lo em galinha.

Circuit – Você tem de ser o primeiro para habilitar a próxima etapa.

Tela de jogo

1. Tempo total
2. Posição
3. Marcador de Rpm
4. Velocímetro
5. Mapa

Comandos

A- Acelerador
B- Freio
Z- Usar item
C/direita- Trocar câmera
C/esquerda- Escolher ângulo da câmera

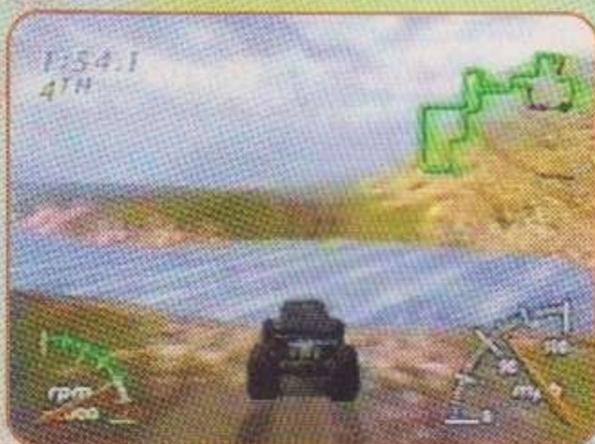
Quando usar a nave não esqueça de passar pelo checkpoint

Anote as senhas para não jogar de novo

Itens

Mola: Para dar superpulos.
Escudo: Joga os adversários longe.
Mísseis: Atinge os oponentes por trás.
Cristal: Para passar por dentro de objetos.
Óleo: Os carros que passam por ele perdem o controle.
Bomba: Uma bola de energia atinge os oponentes.
Nitro: Turbo por alguns segundos.
Nave: Passe por cima dos adversários.

No Soccer marque gol no lado sem X

Cuidado para não cair da ponte em Wastelands

Na pista The Heights acelere tudo nos lagos: você não afunda

Monster Truck Madness 64

Corrida

Fabricante • Rockstar Microsoft

Gráficos	8,5
Som	7,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Nota final	8,2

A bolinha que bate um bolão

É sua vez de sacar em Roland Garros 1999

Por V. Schultz

Como todo mundo sabe, o Brasil é o país do tênis. Ou quase isso... Depois do sucesso de Guga e Meligeni nos principais campeonatos do mundo, o interesse pelo esporte aumentou muito por aqui, e agora você pode treinar nas quadras virtuais de Roland Garros.

O jogo é bem competitivo, tem opção para partidas simples ou torneios, com 16 quadras e piso de grama, saibro, sintético ou cimento. Você pode escolher entre 50 tenistas diferentes, mas eles não aparecem com nomes reais. Já que não dá para jogar com o Guga, você pode escolher o Eduardo, que é a cara dele e tem o mesmo estilo de jogo.

É preciso treinar um pouco para dominar os comandos, mas vale a pena: os movimentos são bem reais e você pode criar jogadas fantásticas. O som ambiente também é muito legal: as batidas da bolinha no chão, os gritos dos jogadores e a vibração da galera são perfeitos.

Você pode jogar contra o computador, contra outro jogador no mesmo teclado, ou com um parceiro contra uma dupla controlada pelo computador. Só não há opção para jogo em rede ou via Internet.

Os tenistas mais fanáticos vão curtir também o vídeo de abertura com cenas de Guga, Marcelo Rios, Andre Agassi e outros jogadores, e a enciclopédia multimídia com a história de Roland Garros desde 1968, com ficha técnica, fotos e um teste de perguntas sobre o torneio. O jogo é fácil de instalar e não exige placa aceleradora de vídeo, ao contrário da maioria dos outros games.

Requisitos mínimos:
PC Pentium 200 MHz,
16 MB RAM,
Windows 95/98

Este é o clone do Guga, que tem o mesmo estilo de jogar

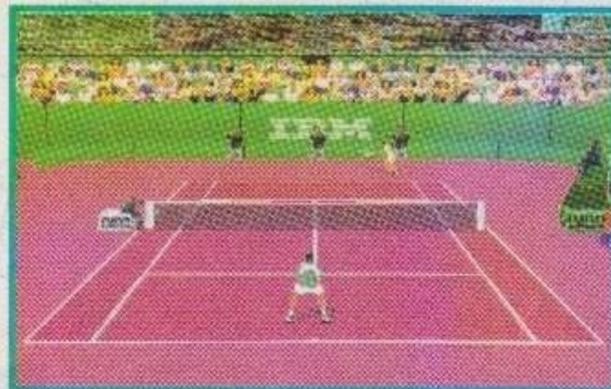
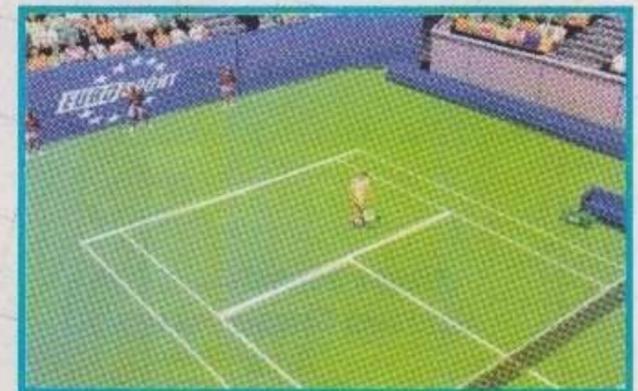
As quadras de grama, como esta da Inglaterra, exigem mais de treino

Nas quadras de piso sintético você precisa de habilidade e velocidade

Foto: Allsport

Chame um amigo para jogar e detone a dupla adversária

A disputa é séria, mas há uma opção divertida para para jogar na praia

No piso de cimento seja sempre mais ofensivo para se sair bem

Desvende todo

Confira o roteiro completo para vencer em Final Fantasy 8

Humberto Martinez

O versão em inglês de Final Fantasy está pronta e para que você chegue ao final sem desespero, Ação Games elaborou um roteiro completo, detonando a versão japonesa do game (a única disponível até a data de fechamento desta edição).

Com quatro CDs e um visual impressionante, o jogo é o mais futurista da série, tem personagens humanos, cenários cheios de detalhes e exige muita paciência para acompanhar o enredo e enfrentar todo tipo de monstro.

A história se passa em períodos diferentes do tempo e de acordo coma época você controla a equipe de Squall ou a equipe de Laguna. Com este roteiro básico você termina o jogo vivo. Mas não limite suas ações pelas indicações do texto. Vasculhe todos os cantos para encontrar itens e magias e fique lutando contra inimigos fortes para ganhar bastante experiência e não dar vexame no final do jogo.

Menu Junction

Você precisa das invocações, chamadas de G.F. (Guardian Force), para obter poderes e habilidades especiais, denominadas Junction. Habilitando uma G.F. seu personagem pode usar magias, itens e invocar os próprios G.F.

Menu de batalhas

É preciso usar todos os comandos especiais para jogar. O mais importante é o comando Draw, usado para roubar magias ou usar o poder dos inimigos contra eles ou em você.

Principais comandos

Usando o comando Draw

os os segredos

Guardian Forces

Os seres mágicos ou invocações são chamados de Guardian Forces. Quando você enfrenta um deles, ele se torna um dos seus e pode ajudá-lo durante uma luta. Há Guardian Forces secretos e especiais. Os secretos são os indicados no roteiro, que ficam habilitados em seu menu.

Já os Guardian Force especiais aparecem aleatoriamente durante as lutas. Conheça-os:

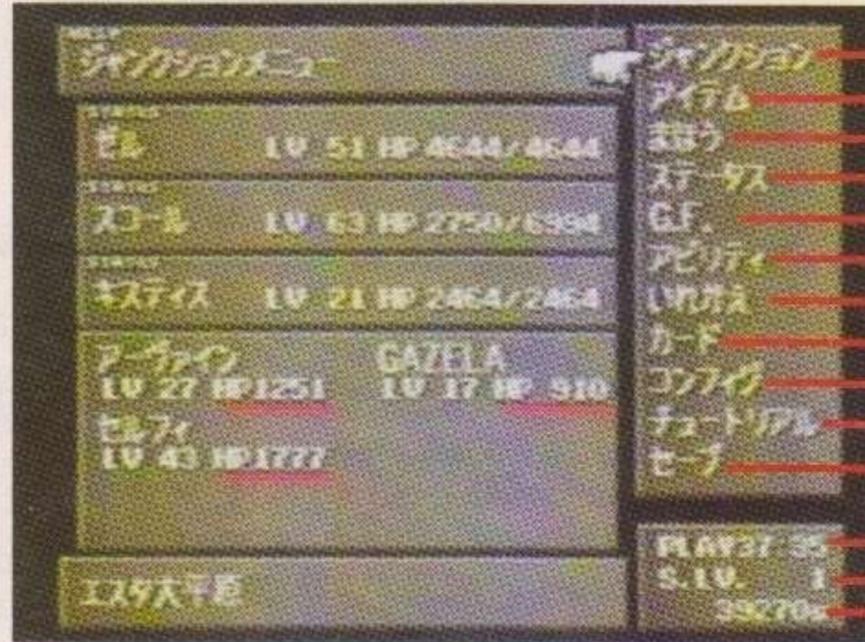
Odin - Em Sentona Ruin inicia-se uma contagem regressiva. Vá para o topo do templo e pegue a jóia no olho da primeira estátua. Encaixe-a no olho da segunda estátua e anote a senha. Retire as duas jóias e encaixe-as na estátua anterior. Use a senha para abrir a porta, entre e enfrente Odin.

Fenix - Em Master´s Tribe fale com todo mundo nas casas. Para ajudá-los a terminar a estátua é preciso encontrar cinco pedras. Sempre que conseguir uma, leve-a para o artista. Veja onde estão as pedras:

Primeira - atrás da estátua
Segunda - no baú entre a primeira e a segunda casa
Terceira - atrás da escadaria da casa
Quarta - nas sombras do último andar, após o elevador
Quinta - na cozinha da casa vizinha à do artista

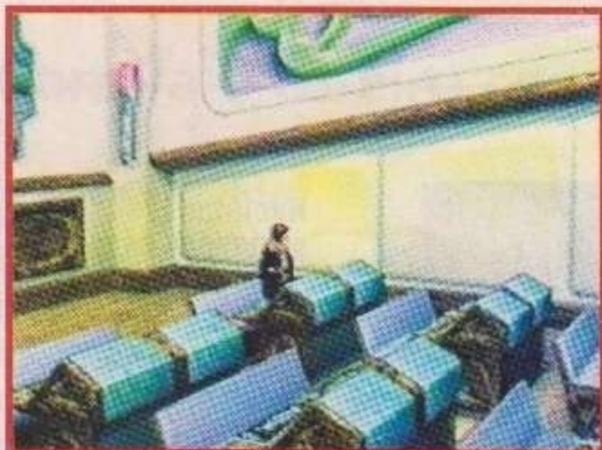
Chocobo - Entre nas florestas de Chocobos e compre o item que custa 6.000 gil. Chocobo vai aparecer em algumas lutas.

Gilgamesh - É obrigatório ter pego Odin. Na luta contra Seifer no final do terceiro CD, Odin aparece e Seifer vai matá-lo. Continue lutando e Gilgamesh surge para vingar o amigo. Com isso, ele vai aparecer em algumas lutas.

Inventário principal

Mapa geral do mundo de Final Fantasy 8

1 - Balamb Garden
2 - Balamb City
3 - Garden East Station
4 - Galbadia
5 - Galbadia Garden
6 - Deling City
7 - Tomb of Unnamed King
8 - Missile Site
9 - Fisherman Horizon
10 - Travia Garden
11 - Odin Palace
12 - Edeas House
13 - Edea's Ship
14 - Esthar
15 - Tears Point
16 - Doctor's Lab
17 - Rocket Station
18 - Witch Museum
19 - Master's Tribe
20 - Sabotendar
21 - Undersea Laboratory

Roteiro de Final Fantasy 8 (só para você!!)

Balamb Garden

O nome do personagem principal é Squall, mas você pode escolher outro nome. Ao sair da enfermaria você encontra Quistis, sua professora. Fale com ela e vá para a sala de aula. Assista à aula, examine o computador de mesa e escolha o tópico Tutorial para receber suas duas primeiras G.F. (Guardian Force): Quetzalcoatl e Shiva.

Habilite suas G.F. e as outras opções Junction, como magias, Draw e itens. Ao sair você vai trombar com uma garota. Durante a conversa, escolha a primeira opção para saber se ela está bem. Converse com o homem na passarela e ganhe sete cartas. Desça pelo elevador até o primeiro andar e examine o mapa do colégio. Vá até a entrada principal para encontrar Quistis. Fale com ela para que ela entre em seu grupo.

Fire Cavern

No mapa geral, siga para a caverna de fogo (Fire Cavern), que está cheia de inimigos. Na entrada defina o tempo em que pretende completar sua missão (podem ser 10, 20, 30 ou 40 minutos). Entre na caverna para encontrar no final o Guardian Force Ifreet. Vença-o e ele se tornará seu G.F.

Balamb Garden

Na Balamb Garden vá ao quarto de Squall. Examine a cama, escolha a segunda opção para trocar de roupa e durma. No centro do primeiro andar há outro integrante do seu grupo: Zell. Siga seus companheiros.

Dollet City

Saia de carro para o mapa e siga para Balamb City. Siga seus companheiros e entre no barco. Na cidade Dollet siga Seifer até a praça central. Enfrente os guardas à direita e continue a caminhada até a torre de transmissão.

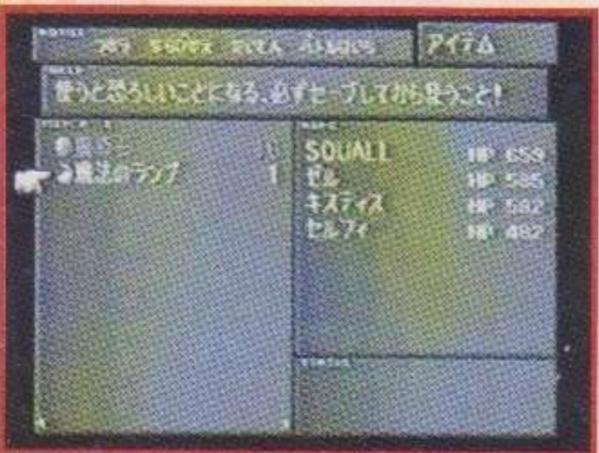
Seifer vai separar-se do grupo. Siga em frente e encontre Selphie, que vai entrar para o seu grupo. Entre na torre e suba de elevador. No topo vença dois soldados para fazer um monstro surgir (foto anterior).

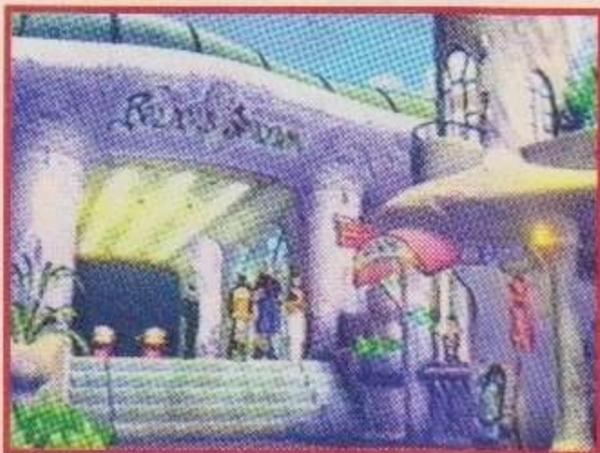
Use o comando Draw contra este monstro para roubar o último item da lista dele e receber a G.F. Siren após a luta.

Desça da torre e enfrente outro chefe. Você não consegue matar esta máquina, mas pode atacar e derrubá-la. Depois aperte e segure R2 e L2 para fugir. Repita o processo sempre que ela o alcançar, fuja até a entrada e saia com seu barco.

Balamb Garden

De volta ao colégio, fale com Cid e Quistis. Siga pela direita e fale com Seifer. No segundo andar junte-se à turma em frente à sala de aula para esperar os resultados e saber quem vai integrar o grupo SeeD.
Fale com Cid e volte à sala de aula para encontrar Seifer. Fale com ele e vá para o seu quarto. Examine a cama e escolha a segunda opção para vestir a roupa de formatura.

Durante a cerimônia você encontra Rinoa pela primeira vez. Após as conversas e animações, volte ao seu quarto e troque de roupa novamente. Na área de treino encontre Quistis e entre pela passagem ao lado do save point para chegar à varanda. Converse, volte e enfrente o monstro que ataca a mulher. Vença-o com seus G.F.

Em seu quarto, fale com Zell e durma. Volte a entrada principal e fale com Cid. Insista em conversar com Cid para receber sua primeira missão e o item Magic Lamp (foto).

Quando você achar que tem recursos suficientes, use este item e você enfrentará um G.F. chamado Diablo. Derrotando-o você conseguirá Diablo para você.

Em Balamb City, na estação de trem, pague 3.000 para comprar sua passagem. No trem fale com todos os seus amigos. Depois, todos do seu grupo vão desmaiar.

Grupo de Laguna

Aqui você segue as aventuras do grupo de Laguna. Siga pela trilha e pegue o carro. Na cidade, entre no hotel Galbadia e desça pela escada ao lado da recepção. Fale com todos e ao conversar com a garçonete escolha a segunda opção e vá até a mesa. Fale com todos até que a pianista venha conversar com Laguna. Ela vai convidá-lo para subir ao seu quarto. Corra para a recepção, fale com o balconista e escolha a primeira opção. Depois da conversa você volta a controlar o grupo de Squall

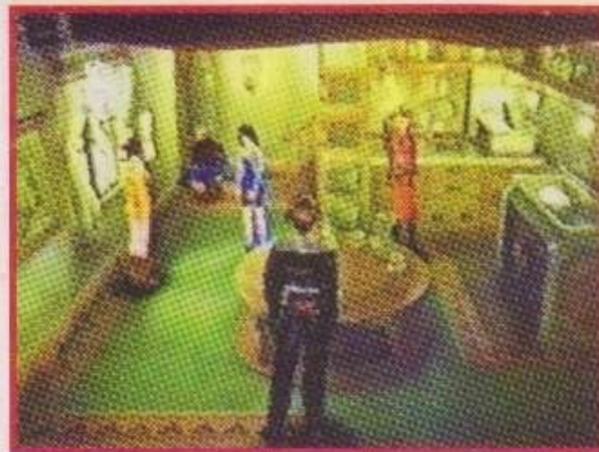
Na cidade fale com o rapaz, escolha a terceira opção e siga-o. No trem suba e siga até o último quarto para encontrar Rinoa. Volte e fale com seu grupo. Siga-os e fale com os amigos de Rinoa.
Eles vão explicar o plano para o sequestro do vagão do trem do presidente. Preste atenção na movimentação dos vagões da maquete. Quando Rinoa disser as senhas, aperte os botões correspondente aos números. Pratique e fale com Rinoa. A ação vai começar.

Quando estiver sobre o vagão real, só ande quando os guardas fecharem as janelas. Quando Rinoa ficar agachada, use o direcional para baixo para descer e digite as senhas que ela gritar, usando os botões indicados a seguir:
4 - X
1 - ▲
3 - ■
2 - ●
Use também os comandos:
R1 e L1- Mover a câmera
Direcional para cima – Subir
Direcional para baixo - Descer

Rinoa diz uma sequência de cada vez. Se perceber que os guardas se aproximam, termine a sequência e suba. Quando eles se afastarem, desça e continue.

Digitando as sequências em todos os vagões você sequestra o vagão e o substitui. No trem fale com Rinoa e escolha OK. No vagão você descobre que o presidente é falso.
Enfrente o presidente em sua forma humana. Derrotado, ele vira um monstro. Para vencê-lo use os métodos convencionais ou jogue o item que ressuscita seus companheiros, o que é fatal para os monstros.

De volta ao vagão, fale com todo mundo e com o cara na porta e escolha OK. Na cidade, vá para o hotel e fale com todos. Saia e desça a rua para enfrentar os guardas. No local indicado (foto) siga pela passagem ao lado. Na casa ao lado do Tinber Maniacs, fale com as mulheres. No andar superior, olhe pela janela para achar o caminho para a estação de TV.

Saia, vire à direita e desça. No Pub fale com bêbado. Escolha a segunda opção e em seguida a segunda opção novamente. Quando o balconista retirar o bêbado, siga em frente. Vá pelo beco e suba a escadaria. Depois da conversa e da transmissão do presidente, continue subindo. Na estação de TV você encontra Seifer, com presidente como refém.

Siga Seifer para encontrar a mulher que esta por trás de tudo. Quando ela desaparecer, volte e siga Rinoa. Entre na casa ao lado do Tinber Maniacs, fale com todos e saia. Fale com o soldado que surgiu, siga seus amigos e embarque no trem para Garden East Station.

No mapa, entre na floresta entre os dois rochedos para achar seus amigos e ver outro desmaio coletivo.

Grupo de Laguna

No controle do grupo Laguna, desça o rochedo e enfrente os inimigos. Siga em frente e desça pela escada no buraco.
Vá pela caverna e examine tudo que encontrar para montar armadilhas para os soldados. No final da caverna seus amigos tomam um banho.

Grupo de Squall

No grupo de Squall, vá para Galbadia Garden. No segundo andar, entre na sala de espera e fale com todos. Quando sair, vá ao primeiro andar. Após a conversa, vá para a saída e fale com Quistis. Na entrada do colégio fale com seus amigos e com Irvine. Ele vai perguntar se você o quer em seu grupo, a primeira opção é sim e a segunda é não. Siga para a estação de trem ao lado e embarque para Galbadia Station.

Deling City

Saia da estação e pare no ponto de

ônibus. Quando o ônibus chegar, fale com o homem do ponto para embarcar. Desça na rua 09 e fale com o guarda escondido à direita. Você ainda não tem a senha que ele quer.

Tomb of Unnamed King

Saia e vá para Tomb of Unnamed King. Nas ruínas há um labirinto. Logo na entrada examine a espada no chão. O número que aparecer corresponde à senha pedida pelo guarda.

Use Select para acionar o mapa do labirinto. Enfrente o monstro lá dentro: quando você vencer ele vai fugir.

No labirinto siga para os lugares destacados no mapa. Em um deles você aciona uma manivela na parede e em outro examina a corrente para abrir uma represa.

No centro do labirinto enfrente o monstro e o irmão dele. Vença-os para conseguir o G.F. Brothers.

Deling City

Em Deling City, vá para a rua 09 e fale com o guarda. Use a senha para que ele saia. Na mansão, converse com seus amigos e siga o coronel. Volte à mansão para conversar e siga o coronel novamente.

Controlando o grupo de Quistis, volte a mansão. Rinoa trancará o seu grupo. Com Rinoa suba pelas caixas ao lado do caminhão até assistir à animação.

No comando do grupo de Quistis, pegue a taça na estante e use na estátua ao lado para encontrar uma passagem. Siga por ela para chegar ao esgoto.

Use a roda para alcançar o caminho ao seu lado e assistir à animação.

Com Squall, siga Irvine até onde está Rinoa. Enfrente os monstros e use o comando Draw para roubar o G.F Carbunkle.

Fale com Rinoa e examine o alçapão (foto). Desça por ele e examine a

arma no chão. Após a conversa você controla o grupo de Quistis e tem de escapar do esgoto. Siga passando pelas rodas e portas e derrubando escadas para usá-las como ponte.

Suba a escada e examine a alavanca. Equipe o grupo de Squall para enfrentar Seifer. Vença-o e enfrente Edea, usando o G.F. Carbunkle para refletir as magias dela. Detone-a com outras G.F. Vencendo você assiste a animação. Grave o jogo e insira o segundo CD.

Grupo de Laguna

Fale com a irmã de Laguna e vá à cidade. Na lanchonete ao lado da casa, fale com Kirath e com a dona do bar. Saia, vá para a ponte, vasculhe a parte baixa da cidade e volte ao centro.

No bar fale com a dona e com a irmã de Laguna. Volte a casa de Laguna e examine a cama para dormir.

Grupo de Squall

O grupo de Squall foi para uma cadeia de segurança máxima e Seifer tortura Squall.
Os Mumbas trabalham na cadeia. Um deles derruba alimentos no chão e o carcereiro aparece para puni-lo. Interfira, escolhendo a primeira opção.

Após a tortura de Squall, você terá a chance de escapar. Suba as escadas e lute com os guardas para recuperar as armas dos seus amigos. Volte à sua cela e equipe seu grupo. Os guardas vão aparecer na sua cela e terão uma grande surpresa.

Suba e siga o Mumba para resgatar Squall. Entre na máquina e acione o painel. Controlando Zell, fuja dos guardas e encontre Irvine. Escolha seu grupo e suba as escadas. Controlando o grupo do Irvine, desça.

Controlando o grupo de Squall, suba até encontrar os chefes. Destrua o soldado e ataque os robôs. Vença-os e corra pela passarela.
No deserto, depois da conversa você tem de dividir seus amigos em dois grupos.

Missile Site

Com o grupo de Selphie você tem de ir para Missile Site. Com todos disfarçados de soldados, entre de carro na base. Examine o painel ao lado das portas, passe pela porta ao lado e vá em frente.

Vá pela passagem ao lado da escada e fale com os guardas. Volte e fale com o guarda anterior (escolha a segunda opção). Volte e fale com o primeiro guarda. Quando ele sair, entre na sala e examine os computadores. Saia e fale com os guardas que chegam. Escolha a primeira opção duas vezes.

Fale com o guarda e fique atrás dos soldados que empurram os mísseis. Aperte ▪ rapidamente para empurrar. Examine o painel fora da sala e escolha as opções: Target e Set Error Ratio, aumente ao máximo a barrinha, escolha a opção Data Upload e OK. Selecione Equipament, use o direcional para a esquerda e use bolinha para escolher o míssil. Escolha Simulation e Exit.

Suba pela escada ao lado e detone os soldados. Examine os computadores e escolha o tempo para a base se destruir (10, 20, 30 ou 40 minutos). Corra para a entrada da base e detone o chefe.

Balamb Garden

Vasculhe o colégio e lute contra os rebeldes. Após vencer todos, vá ao segundo andar e fale com a mulher no corredor.
Vá ao elevador e suba ao terceiro andar. Fale com Cid e volte de elevador. Quando o elevador parar, abra o alçapão e desça. Abra outro alçapão para chegar à sala de máquinas. Aperte repetidamente quadrado para mover a válvula, saia e desça.

Suba pela escada ao seu lado. Quando ela se soltar da parede você atravessa uma vidraça e cai. Examine o painel e saia pela janela. Examine a escada (foto) e desça. Acione a alavanca, destrua os monstros na ponte e siga pelo portão. Desça até a sala dos motores, acione o painel lateral e ative a válvula central para ativar os motores de Balamb Garden. Além de escola o edifício é uma gigantesca nave.

Fale com Cid e vá ao segundo andar. Siga pelo corredor da sala de aula e suba pela escada. Siga a mulher que vem chamá-lo e fale com Cid. Após a aula de pilotagem, seu grupo terá um descanso.
Quando Squall acordar, vá ao elevador e desça ao porão. Fale com Cid e com a criatura esquisita. Enfrente-o com o G.F. Carbunkle para evitar as magias dele e use magias e G.F. Assim que destruir a proteção do monstro, use o Draw para roubar o último item dele, o G.F. Leviatan.

No térreo vá a enfermaria, faça todas as perguntas, volte a entrada principal e fale com a mulher. No segundo andar fale com as garotas na sala, saia e suba pela escada no fim do corredor para falar com os caras que procuram por Eluone, a irmã de Laguna.
Na biblioteca converse com Eluone, atrás das últimas prateleiras. Suba as escadas no corredor da sala e assista a uma animação.

Fisherman Horizon

Desça a escadaria e fale com o cara para descer de elevador. Siga para a casa no centro da abóbada e fale com o chefe no segundo andar.

Volte e siga pelos trilhos até a cidade, enfrente os soldados e a máquina gigante. Fale com Rinoa, com o chefe e volte a Balamb Garden. Fale com Irvine, desça ao primeiro andar e procure Selphie. Cid anuncia que Squall está no comando de Balamb Garden.

Os amigos de Squall vão lhe preparar uma surpresa. Escolha os instrumentos para a montagem da música.

Como Squall, saia do quarto, fale com Rinoa e com Irvine. Siga seus amigos e curta a música. Aproveite a noite romântica com Rinoa.

No terceiro andar fale com Quistis e com as outras garotas. É a sua vez de pilotar o colégio voador. Use o Balamb Garden para cruzar os mares e continentes. Aperte ■ para acelerar, X para marcha ré, ● para pousar e ▲ para entrar no colégio.

Balamb City

Em Balamb City fale com o guarda que impede sua passagem. Fale com todos na cidade e vá para a casa de Zell. Fale com os familiares e durma no segundo andar. Fale novamente com todos e com os guardas em frente ao hotel. Volte uma tela e fale com os guardas novamente.

Raijin aparece para falar com os guardas e você tem de enfrentá-lo. Use o comando Draw para usar as magias dele para fortalecer você e use o Efreet para combatê-lo.

Vença-o, entre no hotel e fale com Fuujin. Você tem de enfrentar ela e Raijin. Use o comando Draw para roubar o G.F. Pandemonium, use as magias de escudo em seus personagens e detone os inimigos.

Travia Garden

Vá para Travia Garden, escale a rede e entre no colégio destruído. Siga Selphie e fale com ela. Vasculhe o colégio e fale com todos.
Fale com Selphie e vá para a quadra de basquete para encontrar seus amigos.
Durante a conversa, seu grupo começa a ter lembranças de infância. Você pode controlar Squall para colher informações.

De volta ao colégio, siga para as ilhas no sul do mapa e procure o colégio voador de Edea. Vá de encontro a ele. Entre em seu colégio e fale com seu grupo. Volte à sala de comando no terceiro andar.

Desça e fale com o pessoal perto do elevador. Fale com o garoto no corredor na sala, desça ao primeiro andar e procure seu grupo. Fale com todos e volte a sala de comando.

Com o grupo de Zell desça as escadas e siga até o palco. Assista a animação, volte à entrada principal e siga Squall. Escolha seu grupo, suba ao segundo andar e entre na sala de aula. Destrua os soldados e fale com as crianças. Fale com o piloto e a enfermeira no terceiro andar.

No segundo andar fale com a mulher e com o garoto no corredor. Quando surgir um soldado e atacar Squall, não se mova: escolha a terceira opção e logo após a segunda opção para abrir a comporta.

Na batalha aérea use os comandos a seguir para derrubar o soldado:

■ - Defesa
X - Chute
● - Soco

Tome o lugar dele na máquina voadora e salve Rinoa. No colégio inimigo, fale com seus amigos e siga à direita, suba a escada e fale com Raijin e Fuujin. Entre na sala à esquerda e fale com o estudante para receber a chave 1.
Volte à entrada do colégio e siga pelo corredor da esquerda. Na sala à esquerda, atravesse a quadra e procure outro estudante para receber a chave 2.

Volte à escada onde viu Raijin e Fuujin e suba ao terceiro andar. Pule para a quadra e siga pelo corredor até o centro do colégio, onde há um monstro de três cabeças.
Ele tem uma magia que triplica seu poder e pode acabar com você. Use o G.F. Carbuncle para refletir as magias e vença-o para conseguir o G.F. Cerberus.

Siga pelo corredor da esquerda e pegue a chave 3 com a garota no auditório. No centro do colégio, desça uma tela, suba pela escadaria e suba pelo elevador para encontrar Seifer e Edea. Detone Seifer com magias e use invocações para enfrentar Edea. Use o comando Draw para roubar o G.F. Alexander de Edea. Vença para libertá-la do controle mental, para que ela volte a ser do bem. Grave o jogo e insira o terceiro CD.

Edea's House (casa da Edea)

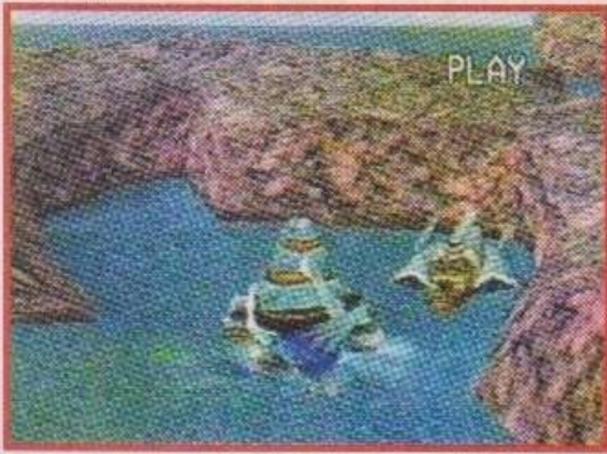
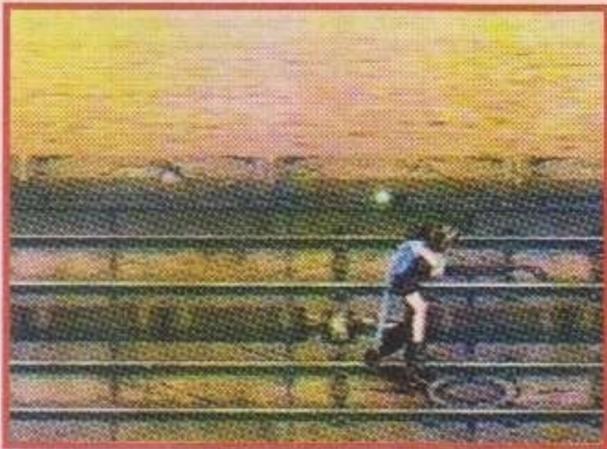
No seu colégio, suba ao terceiro andar e controle a nave. Siga até a casa de Edea, fale com Cid e Edea. Volte ao seu colégio, desça na enfermaria e visite Rinoa.

Grupo de Laguna

Laguna trabalha em uma filmagem. O dragão, que parecia de mentira, é real e está furioso e faminto. Use os comandos abaixo para derrotá-lo:

X - ataque com a espada
■ - defesa

Ainda mais furioso, o dragão o espera no fim da trilha. Equipe seus personagens e parta para a briga.

Grupo de Squall

Controle seu colégio e volte à casa de Edea. Fale com ela e volte ao seu colégio. Para encontrar uma nave, siga ao local indicado pelo mapa (13) e encontre a nave escondida atrás de uma rocha.

Vá até a nave, fale com todos e quando voltar à sua nave vá a enfermaria para buscar Riona. Vá para Fisherman Horizon pelos trilhos. Squall vai carregar Rinoa pelos trilhos que cruzam o oceano inteiro. Fale com Edea na estação para que ela entre em seu grupo.

Esthar

No continente de Esthar escolha seu grupo e siga pelo campo de neve. No final da trilha de neve, vire à direita para salvar o jogo e a esquerda para encontrar um caminho.

Enfrente o gigantesco esqueleto. Use ataques convencionais e seus itens de cura nele, que ao invés de curar vão tirar energia.

Vença-os, siga e examine o campo de força. Você descobrirá que não é um campo de força e sim de camuflagem. Suba a escada e entre pela passagem que se abriu. Siga pela passagem e descubra uma gigantesca cidade.

Grupo de Laguna

Fale com todos, destrua os soldados e suba pelo elevador. Suba pela escada à direita e fale com o cientista. Desça pelo elevador, fale com todos e enfrente os soldados. Siga o cientista, destrua mais soldados e examine o painel. Volte e desça pelo elevador, entre pela porta que se abriu e resgate a irmã de Laguna.

Grupo de Squall

Encontre seu grupo e, depois da conversa, entregue Rinoa aos cuidados do cientista. Saia para conhecer a cidade e aproveite para comprar itens e melhorar suas armas. Saia da cidade.

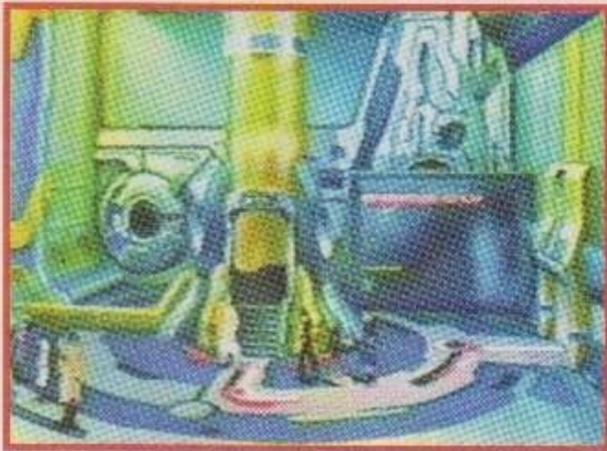
Tears Point

No templo Tears Point pegue o item Solomon's Ring aos pés da estátua (foto) e faça alguns preparativos para invocar Grasharaboras:

1 - Você tem de ter a habilidade Steal (foto), conseguida com o G.F. Diablo.
2- Usando esta habilidade você tem de roubar seis itens de dois tipos de monstros:

- As plantas venenosas (foto) encontradas ao redor de Esthar e os gorilas amarelos (foto) ao redor de Galbadia.

3 - Consiga a habilidade Medicine Knowledge (foto) do G.F. Alexander e com ela transforme 60 itens Remedy em Remedy Plus. Use o item Solomon's Ring e Grasharaboras virá para o seu time.

Rocket Station

Em Rocket Station, siga a guia. Quando o cachorro de Rinoa surgir, fale com todos e escolha a segunda opção para falar com o cientista. Escolha um grupo, entre na cápsula e vá para a estação espacial. Controle o grupo de Zell e vá para a capital de Esthar.

Esthar Capital

Em Esthar siga pela rua à esquerda e entre na primeira à esquerda. Fale com o soldado, escolha a primeira opção e entre no edifício. Fale com o cientista e descubra que o objeto chamado Lunatic Pandora vai passar pela cidade. Volte as ruas e enfrente uma missão contra o tempo. Aperte ■ para ver onde o objeto voador vai passar. Você pode entrar na nave e investigar. Veja a seguir quando deve chegar aos locais:

Primeiro local - Entre 15 e 12 minutos

Segundo local - Entre 10 e 5 minutos

Terceiro local - Entre 3 e 0 minutos

Luna Side Base

Quando Squall e Rinoa chegam à base espacial, pegue Rinoa, siga o médico, deite Rinoa e saia. Siga o médico até a sala de controle, examine o computador que Quistis está olhando e fale com ela. Fale com o médico e saia da sala.

Suba e fale com as garotas no túnel. Entre na sala adiante e fale com Eluone. Se você não quiser sofrer com os chefes do quarto CD, aperte ■ perto de Eluone e jogue cartas com ela. Vencendo pegue a carta de Laguna. Use a habilidade de trocar cartas por itens (foto) e troque a carta de Laguna apenas uma magia. Use escudos e magia que deixa você invencível por alguns turnos.

A gatinha Rinoa procura sua turma para pedir ajuda. Claro que você nãovai recusar, afinal estaé a sua chance de ter um final feliz

Na enfermaria Rinoa está em transe. Siga-a até a sala de controle e tente detê-la. Examine o computador em que Rinoa mexeu e assista à uma animação.
No túnel no andar superior assista à animação. Entre pela porta ao lado do homem caído e vista a roupa de astronauta. Entre na cabine e siga Rinoa. Volte à sala de controle e fale com todos.

Fale com Eluone e desça pelo elevador, assista à animação e fale com Eluone novamente. Entre na cabine de proteção. Após algum tempo Squall tem de sair para resgatar Rinoa. Use os direcionais para chegar antes que o tempo se esgote.

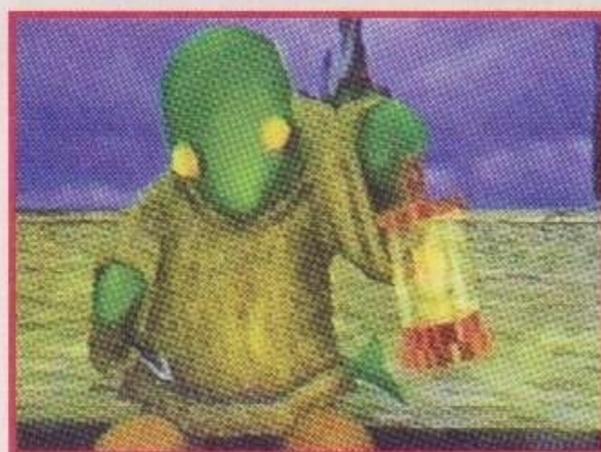
Depois do romance espacial aborde a nave alienígena Ragnarok. Lá há monstros de quatro cores diferentes. Elimine-os por pares ou eles ressuscitam o tempo todo. Suba pelo elevador onde estava o monstro verde e examine a cabine de comando. Rinoa e Squall terão uma longa conversa.

Em terra, alguns soldados levarão Rinoa. Suba na nave Ragnarok e fale com seus amigos na cabine de comando. Ligue os motores e aventure-se em locais onde você não conseguia chegar.

Sabotendar

Na ilha de Sabotendar (foto), veja o cacto que entra e sai da areia. Quando ele sair, corra, pegue-o e enfrente o rei dos Cactos.

É difícil vencer este cacto. Tenha muitos itens para ressuscitar em seu inventário, pois ele tem um golpe que acaba com sua energia. Seu ponto fraco é o G.F. Leviatan, aproveite. Vença-o para conseguir o G.F. Sabotendar.

Odin Palace

No templo de Odin fique rodeando para enfrentar as criaturinhas verdes (foto).

Enfrente 20 delas. A vigésima se transforma em um rei Tomberi, que vai vingar seus discípulos. Não é preciso enfrentar as vinte criaturas ininterruptamente. Para prevenir problemas, volte ao mapa e salve o jogo. Vença o rei para receber o G.F. Tomberi.

Undersea Laboratory

Vá para Undersea Laboratory e desça no local da foto. Fale com Zell, escolha duas vezes a primeira opção e entre no laboratório.

Ande somente quando o pilar de luz se apagar. Aproxime-se do pilar e quando ouvir uma pergunta, selecione a opção que surge na tela e enfrente um dragão. Use o G.F. Diablo para atacar e uma magia de escudo. Vença-o e na segunda pergunta, escolha a segunda opção e enfrente outro dragão.

Vença a luta e ouça a última pergunta. Há duas opções, mas abaixo da segunda há uma terceira, invisível. Escolha a opção invisível (foto) e enfrente o lendário Bahamut.

Bahamut é um dos piores inimigos e pode acabar com seu grupo. Use o Hero Drink para ficar invencível e detone suas magias e G.F mais poderosos. Use tudo que possa favorece-lo. Se vencer você consegue o G.F. Bahamut.

Eden

Vença Bahamut, fale com seus amigos no Ragnarok e vá ao Undersea Laboratory. Desça pelo buraco, fale com Quistis, examine a máquina e desça pelo alçapão. Escolha a opção com o número 1 nas máquinas para abrir alçapões. Na sala de máquinas escolha a segunda opção na conversa com Zell. Desça pelas ruínas até chegar à uma máquina, examine-a e você enfrentará uma Weapom Monster. Use o comando Draw para roubar o último item do inventário do monstro, que é o G.F. Eden. É muito difícil vencer o Weapom pois ele usa magias que chegam a tirar 9.999 pontos da sua energia, por isso mantenha-se sempre com magias de defesa, magias de velocidade e magias de cura, ataque sem dó usando suas G.F. mais fortes.

Witch Museum

No Witch Museum fale com os guardas e entre. Fale com todos os cientistas e siga pela esquerda. Squall vai libertar Rinoa. Depois da conversa volte à casa de Edea e fale com ela. No campo florido, fale com Rinoa. Em Esthar vá ao local onde deixou Rinoa pela primeira vez. Entre na sala presidencial ao lado e fale com o presidente, que é Laguna.

Tears Point / Lunatic Pandora

Volte ao Ragnarok com Laguna e vá para Tears Point. Use a força de sua nave e rompa o campo de força. Invadindo o local você tem de enfrentar Raijin e Fuujin.

Vença-os, siga em frente e fale com os guardas. Entre pela passagem ao lado do Save Point. Vá pelo túnel, desça pelo elevador, entre pelo elevador número 1 e atravesse a caverna de gelo. Enfrente o alien com todo seu poder e siga em frente para encontrar Seifer. Durante a luta, Odin vai para cima de Seifer, mas acaba atingindo.

Lute contra Seifer e use o comando Draw para roubar o escudo especial dele. Use-o em você para aumentar sua defesa. O G.F. Gilgamesh surge para vingar seu amigo Odin e vai detonar Seifer. Salve o jogo e insira o quarto CD.

Quarto CD

Laguna e Eluone vão surgir e curar Rinoa. Durante a animação seu grupo vai ser deslocado pelo tempo. Descubra qual é o verdadeiro Save Point, siga em frente e encare as bruxas, que vão deslocá-lo por vários cenários do jogo. Vença todas para se deparar com a mais poderosa das bruxas (foto).
Derrotando a bruxa você vai aparecer na casa da Edea, desça até a praia para encontrar um gigantesco castelo. Siga pelas correntes para chegar a entrada.

Almetesia Castle

Divida seus amigos em dois grupos e entre no castelo. Os comandos serão desligados e você não poderá usar magias, itens e outros poderes. Para consegui-los de volta encontre e destrua os chefes escondidos. A cada monstro vencido, você escolhe um dos seus comandos de volta.
Escolha os personagens mais poderosos e suba para enfrentar o primeiro monstro. Você só pode usar ataques normais.

Na escada principal, vire à direita e vá à sala dos quadros. Examine os quadros, desça e examine o maior deles. Escolha as opções Vividarium, Intervigilium e Viator. Enfrente o monstro que surge na escada e consiga outro comando de volta.

Na entrada principal siga pela porta central, passe sobre lustre e abra o alçapão ao lado do local onde você caiu. Desça e enfrente o monstro voador.

Passe pela fonte e suba a escadaria até a ponte. Um objeto cai na hora em que você aparece. Volte, passe na sala dos quadros, desça ao porão e pegue a chave na água. Abra a porta ao lado e enfrente a caveira gigante.

Volte e entre pelo corredor ao lado. Pegue a chave na mão da caveira e enfrente o monstro que surgiu. A defesa do monstro é fortíssima, use os G.F. Sabotendar e Diablo para detoná-lo.

Passe pela fonte, suba a escadaria e atravesse a ponte. Suba a enorme escadaria e passe pelo buraco na parede. Atravesse pelos ponteiros do relógio e desça pela parede. Aproveite o Save Point para recuperar energia, salvar o jogo e organizar sua equipe. A porta adiante leva à chefe final, Altemesia.

Altemesia (parte 1)

Detone-a com seus ataques mais poderosos. Use magias para ficar mais rápido e melhorar suas habilidades. Use os G.F Diablo e Sabotendar.

Altemesia (parte 2)

Altemesia invoca o G.F. Leon, exclusivo dela. Seus ataques são poderosos: ele rouba suas magias e ataca com magias poderosas. Use o item Heroes Drink para ficar invencível e detone-o o mais rápido possível.

Altemesia (parte 3)

Leon se une à Altemesia para formar um monstro mais forte. Use e abuse dos itens Heroes Drink para ficar invencível e escapar do monstro. Ele laça quatro planetas e joga-os contra você.

Altemesia (parte 4)

Depois de muitas magias e invocações, o monstro perde partes do corpo. Mantenha-se com magias de defesa mágica e física, cure seus amigos e ataque com todos seus recursos.

Altemesia (parte 5)

Não abaixe a guarda: Altemesia volta em uma forma ainda mais poderosa. Ela pode matar seus personagens com apenas uma magia. Use escudos e magias de cura, ataque com toda sua força e use seus Heroes Drink.

Mesmo vencendo o mal, Squall está perdido no tempo, entre sequências de lembranças falsas e verdadeiras que ameaçam sua sanidade. Não vamos estragar a surpresa do final, mas um anjo virá salvá-lo.

Pergunta do mês

Depois de observar cuidadosamente a roupa de Squall (à direita), a galera da redação concluiu que ele usou as penas de Chocobo (o pássaro de todos os jogos da série) para incrementar sua jaqueta. O resultado, como vocês podem ver, não ficou muito bom... Responda rápido: qual o personagem mais ridículo que você já encontrou em um videogame? Envie sua resposta para a redação, por carta, fax ou e-mail.

Destrua todos os

Veja todas as dicas para vencer os inimigos em Dino Crisis e fazer os três incríve

Por Humberto Martinez

Eles tomaram conta de tudo, invadiram as casas e dominaram a população: está todo mundo jogando Dino Crisis.

O jogo dos dinossauros fez o maior sucesso, mas é difícil descobrir as senhas e segredos da misteriosa ilha, principalmente na versão em japonês.

E mais difícil ainda é sobreviver aos ataques dos dinos furiosos, que devoram o jogador e seus amigos sem piedade, em perseguições de tirar o fôlego de qualquer tiranossauro.

Se você tem mesmo coragem para encarar este desafio, siga o roteiro completo de Ação Games e conheça os três finais arrepiantes de Dino Crisis.

Caixas de emergência

Pelos corredores você encontra caixas de emergência verdes, amarelas e vermelhas (foto), que servem para armazenar seus itens e assim liberar espaço em seu inventário. Cada caixa precisa de um certo número de válvulas (foto) para funcionar. Essas válvulas estão pelo caminho, mas em número limitado. Para economizar válvulas, faça funcionar as caixas que estão nos locais que você mais frequenta.

Salve-se quem puder !!

Para salvar o jogo em Dino Crisis você deve encontrar as salas de salvamento, indicadas pela letra S nos mapas que acompanham o roteiro a seguir.

Ao abrir a porta dessas salas você encontra uma opção para salvar o jogo.

Dino Crisis

Ação

Fabricante ■ Capcom

Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	10
Diversão	9,5
Nota final	9,6

Perigo à vista!!

Por mais cuidadoso e esperto que você seja, há momentos em Dino Crisis em que não há como escapar dos ataques dos bichões.

Os dinos fazem emboscadas que podem levá-lo ao Game Over, se você não reagir. Nesse caso aparece na tela a palavra "Danger" (foto anterior). Quando isso acontecer, aperte desesperadamente todos os botões para se livrar e contra-atacar.

Fique atento também quando sua arma cair no chão: a seta azul indica o local onde ela está.

dinos

is finais deste jogo

Opção para acessar caixas da mesma cor

Caixa de emergência

Inventário

Misturas de medicamentos

No jogo há diversos tipos de medicamento: alguns servem para recuperar energia, outros para estancar sangramentos e outros são fortificantes.
Para aumentar a eficiência dos medicamentos ou criar novos tipos, entre na opção Mistura (mix) em seu inventário.

Selecione dois tipos de medicamento e clique na opção Yes (sim) para misturá-los (foto`a esquerda). De acordo com a mistura você pode acrescentar efeitos em seu medicamento, para deixá-lo mais forte ou até criar dardos tranqüilizantes ou venenosos (foto acima) para usar contra seus inimigos.

Segredos

O game tem vários prêmios para os jogadores que chegaremao final. Para conseguir os prêmios não é necessário fazer sempre finais diferentes. Basta terminar o jogo três vezes, usando os saves que você recebe à cada vez que termina a história.

Roupas secretas

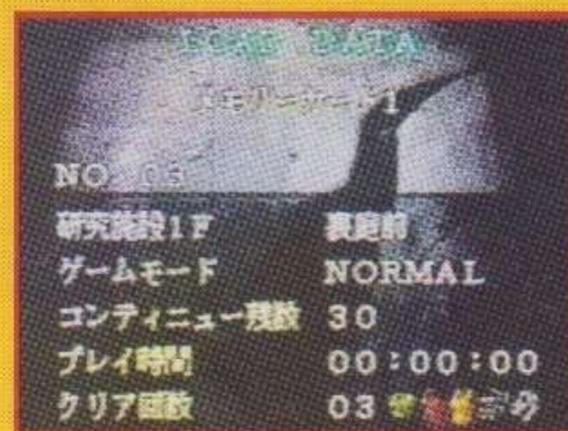
Regina tem três roupas secretas. Terminando o jogo uma vez você habilita as duas primeiras: Exército (Army Type) e Batalha (Battle Type) na foto abaixo. Para habilitar a roupa Pré-História (Ancyent Type), jogue novamente usando o save do jogo anterior, em que você habilitou as duas roupas).

Com a roupa pré-histórica o visual das armas de Regina também muda (foto abaixo), mas elas mantém seu poder de fogo e funcionamento.

Modo de jogo

Além das roupas, há um modo de jogo secreto, o Wipeout Mission, em que você deve exterminar todos os dinos dentro de um certo limite de tempo. Não é fácil.

Mais armas e munição

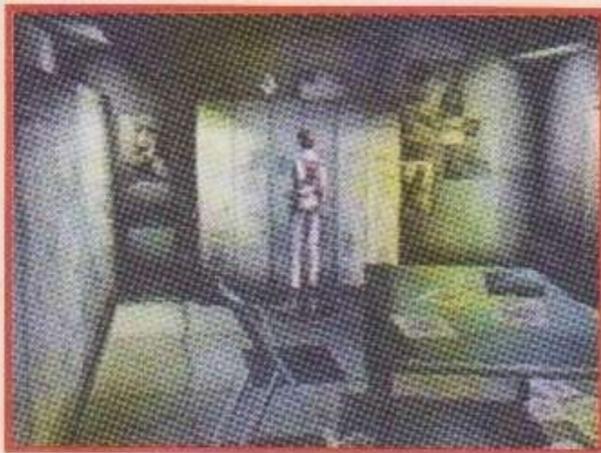
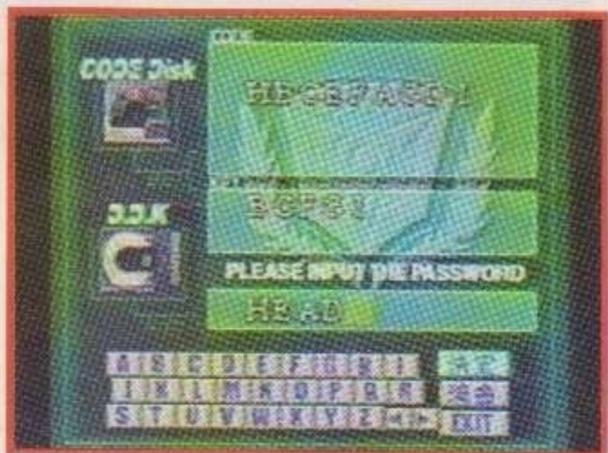
Jogando novamente com o save anterior (com todas as roupas e modo Wipeout) ao terminar o game você ganha um save (foto abaixo) para começar a jogar novamente, desta vez com um lança-granadas que tem munição infinita. É sua chance de se vingar de todos os dinossauros que o aterrorizaram quando você só tinha armas fracas.

Todos os segredos de Dino Crisis

Escape dos dinos e confira o roteiro completo com a solução de todos os quebra-cabeças e os três finais possíveis (no modo normal).
Enquanto a versão em inglês não aparece por aqui (deve ser lançada até o final de setembro), debulhamos o game em japonês, que tem uma trava de segurança e só funciona em consoles japoneses

Na saída, fuja do velociraptor. Siga até o duto de ventilação e suba por ele. Desça pelo próximo duto e entre na sala de controle (**3**) para falar com Rick.

Volte pelo corredor e na sala de salvamento (**4**), pegue o disco DDK no móvel. Acione o botão ao lado da porta para ligar a energia. Examine o computador e pegue um medalhão ao lado do corpo. Verifique o cofre e use a senha 0375 para abri-lo e pegar uma chave.

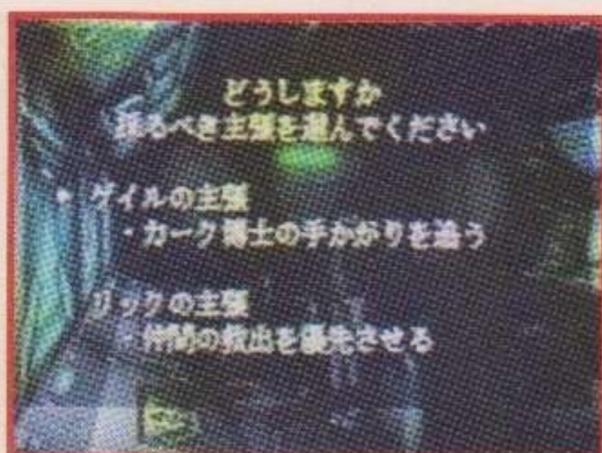
Assista à animação e à conversa entre Regina, Gail e Rick. Entre na sala **1** e pegue a chave sobre a estante. Saia, fale com Gail e vá até a sala do gerador (**2**).

Na sala **2** você tem de restaurar a energia. Examine o painel no canto e organize os fusíveis na sequência: vermelho, roxo, verde e branco (da esquerda para a direita). Acione as alavancas que estão bem ao lado (foto). Quando o gerador funcionar, Rick poderá acessar os computadores.

Na sala **5** pegue o disco DDK sobre o armário (foto). No saguão principal (**6**) suba as escadas até o segundo andar (**2F**). Na sala **7** use a senha 7687 para abrir o cofre no canto da sala e pegue a ferramenta que aumenta o poder de sua arma 9mm.

Para entrar na sala **8** examine o painel ao lado da porta de entrada e use a senha HEAD para abri-la. Entre e fale com o cientista para receber outro medalhão.

Use os dois medalhões (foto ao alto) no painel atrás da mesa (foto acima). Use a senha 705037 para abrir o painel e pegar o cartão magnético. Um grotesco tiranossauro vai arrebentar a janela. Atire quando ele abrir a boca e corra até a porta.

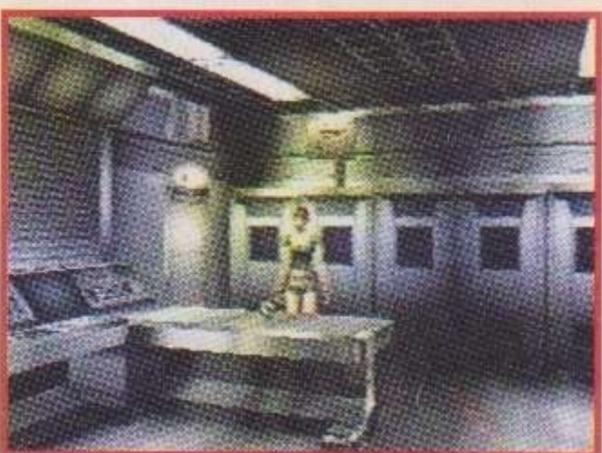
Vá ao saguão principal (**6**) e saia pela porta da frente para chegar à área **9**. Pegue um disco DDK ao lado do corpo e volte ao saguão principal (**6**). Examine o painel ao lado da porta atrás da escadaria e use a senha NEWCOMER para abrir a porta.

Na sala **10** examine o painel para conseguir o mapa completo do primeiro andar e saia pela porta lateral. Na sala **11** pegue a chave sobre os computadores e enfrente o dino.

Após a conversa com Gail, vá até a sala de controle (**3**) e fale com Rick e Gail. Volte ao ponto onde iniciou o jogo (**0**), entre na área **12** e desça ao subsolo. Pegue o fusível (foto) e use-o no painel junto com outros fusíveis coloridos, na sequência: vermelho, roxo, verde e branco. Acione as alavancas para ligar o segundo gerador de energia. Volte à sala de controle (**3**).

Fale com Gail e Rick. Em seguida você terá de tomar uma decisão, que definirá o nível de dificuldade que você enfrentará no caminho. Qualquer que seja sua decisão, a sequência da história é a mesma. Neste roteiro optamos pelas mais complexas, para explicar detalhadamente todas os desafios.

Primeira opção-Seguir Gail até o subsolo.

Segunda opção-Seguir Rick até a fonte da transmissão e encontrar o agente infiltrado que está em apuros.

Escolha a segunda opção, volte ao início do jogo (**0**) e siga Rick.

No elevador de carga (**13**) você encara um pterodáctilo. Fuja até a sala **14** para encontrar Rick e Tom, que está ferido. Você deve levá-lo a um local seguro. Pegue um disco DDK com Tom e outro sobre o computador.

Na sala **15** pegue o mapa completo da área e siga até a escada de acesso à sala do gerador (**16**). Desça a escada e pegue um cartão de controle no chão.

Na sala **16** há seis computadores. Cada um tem três opções e cada uma corresponde a um tipo de cano. Você deve montar uma tubulação para acionar o gerador.
Veja a sequência de computadores a seguir, considerando que você está no meio da sala, de costas para a escada. Os computadores são identificados como A, B, C, D, E, F

Examinando os computadores, surgem três opções na tela, que correspondem aos canos que você deve utilizar. Vamos denominá-los como cano 1, cano 2 e cano 3, seguindo a sequência de opções da tela.
Vá ao computador A e acione o cano 2. No computador F, acione o cano 2. Em seguida vá ao computador B e acione o cano 1. Agora vá até o computador E e acione o cano 1. No computador D, acione o cano 3. E finalmente vá até o computador C e acione o cano 3.

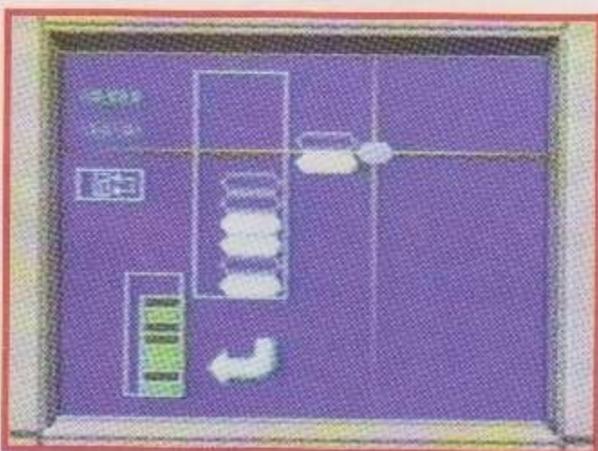
Veja na foto a sequência correta de canos.

Arrumando os canos você aciona a energia necessária para ativar o elevador de carga (**13**). Vá até o elevador, acione o painel para ativá-lo e vá a sala **14** para avisar Rick que o elevador está pronto. Desça pelo elevador até o depósito repleto de contêineres (**17**). Suba pela escada lateral e use o cartão de controle (foto) no painel do guindaste para movê-lo e retirar os contêineres. Veja no esquema a seguir como controlar todos os movimentos do guindaste.

Libere o caminho, siga pelo corredor e enfrente um velociraptor. Na sala de salvamento (**19**), fale com Rick, pegue um ID Card (cartão de identificação) na mesa, suba a escada (**20**) e siga até a sala **21**. Pegue o disco DDK e o scanner sobre a mesa.

Na área **9**, use o scanner (foto ao alto) no cadáver para conseguir uma impressão digital (foto acima). Na sala **22** acesse o computador com o ID Card e use a senha 47812 para alterar os dados do seu ID Card. Use-o para abrir o elevador na sala **10**. Desça de elevador até a sala **23** no subsolo B1. Examine o painel ao lado da porta e use a senha LABORATORY para abri-la.

Vá pelo corredor e entre na sala dos armários (**24**). Pegue a ferramenta para melhorar sua arma e saia. Na sala de salvamento (**25**) há uma chave de fenda na maleta vermelha. Examine o computador e use a senha 5037 para destrancar a porta na sala **26**.

Pegue um disco DDK na mesa da sala **26**. Entre na sala **27** onde há um cientista preso em uma câmera de gás. Examine o painel e acione os botões na sequência: vermelho, azul e verde. Entre na câmara e fale com ele para receber um chip. Apesar de seus esforços, ele vai morrer. Pegue uma chave no corpo antes de sair.

Na sala dos armários (**24**), use o chip no monitor e a senha 3695. Para resolver o quebra-cabeças, alinhe os gomos como a figura modelo. Quando conseguir, a luz de um dos armários vai se acender. Vá até o armário e use o chip para abri-lo e conseguir um cartão.

Na sala de salvamento (**25**), use o cartão L (para o lado esquerdo) ou R (para o lado direito) em um dos painéis ao lado do monitor. Os dois cartões devem ser usados ao mesmo tempo. Para isso Regina tem de chamar Gail pelo comunicador para ajudá-la (foto). Ative os painéis e use a senha ENERGY para abrir a porta e entrar na sala **28**.
Para acionar o portal do tempo, examine e acione os botões na seguinte sequência: meio, direita e esquerda. Empurre a estante para achar uma ferramenta que aumenta o poder de sua arma 9mm e volte à sala anterior para falar com Gail.

O alarme dispara e todas as saídas da sala vão se fechar. Use a chave de fenda para retirar a placa de metal (foto) e encontrar um quebra-cabeça.

Para resolvê-lo monte a figura como no modelo. Veja a foto acima e movimente as peças de modo que fiquem iguais `as da foto. Em seguida encaixe-as seguindo a ordem demonstrada. Resolvendo este quebra-cabeça você conseguirá desativar o sistema de segurança e destravar as portas.

Depois da conversa, escolher o caminho para voltar à sala dos containêres (**17**).
Primeira opção - Seguir Gail e detonar tos dinos que surgirem pelo seu caminho.
Segunda opção - Encontrar um caminho mais seguro com a ajuda de Rick.
Escolha a segunda opção, entre na sala **28** e acesse o computador. Para abrir o atalho resolva três vezes o quebra-cabeça, que é como um jogo da memória. Memorize a sequência de letras (foto) e repita-a para abrir uma passagem até os conteinêres (**17**) onde você encontra Gail e Kirk.

Após a conversa, suba até a sala de controle (**3**) e use o elevador até a sala (**29**). Veja a caixa de emergência na parede, pegue o cartão e saia. Na sala **30** use o cartão metálico no computador e acione as antenas. Saia e fuja do tiranossauro (foto). Atire e mantenha-se junto a parede, até que Rick abra a porta de saída.

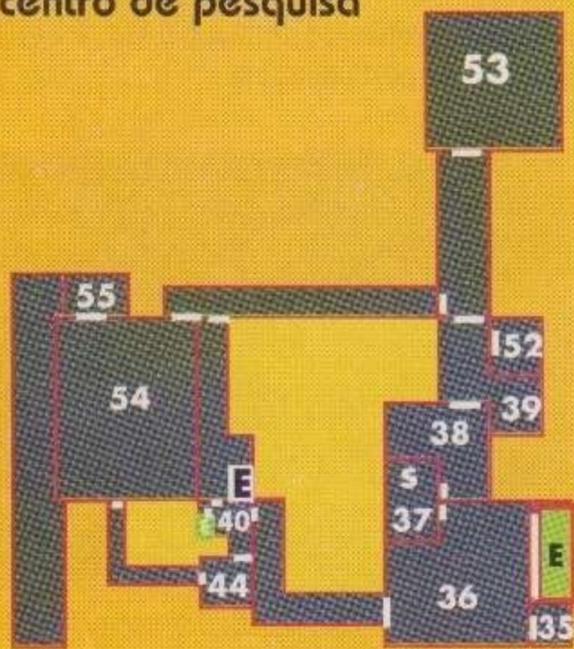
Desça de elevador e na área **9** passe pelo portão lateral para chegar ao corredor de acesso ao heliporto (**31**). No depósito (**32**), empurre as caixas (foto) para abrir caminho. No heliporto (**33**) fuja do tiranossauro até que Rick avise-o que pode escapar pelo elevador.

Com o elevador consertado, você vai ao subsolo B3. Para acionar o gerador, vá até a sala **35** e examine o painel para conseguir uma válvula reserva. Volte e entregue-a para Rick. Na sala de salvamento (**37**) pegue um cartão sobre os computadores e outro sobre o computador ao lado de Rick.

Pegue o disco DDK ao lado do corpo. Na sala **40** pegue o mapa na parede e saia pela porta lateral. Suba as escadas, passe pelo velociraptor e entre na sala de salvamento (**41**). Examine os computadores para desativar a radiação (foto). Pegue um disco DDK sobre o computador e um chip ao lado do corpo.

Na sala **34** pegue o cartão ao lado do corpo, examine a sala e siga para o próximo elevador. Caso Rick não tenha consertado tudo ainda, volte `a sala **34** e examine-a novamente, só para ganhar tempo.

Na garagem (**38**) há dinos perigosos. Na sala **39** pegue um cartão e uma chave sobre as caixas (foto) e volte à garagem (**38**). Suba a escada e na cabine de comando do guindaste, use os três cartões no painel. Use o guindaste para levantar os contêineres e abrir caminho até o corpo do cientista.

Saia da sala, entre pelo duto e desça pelo próximo duto. Mate o dino e pegue o cartão C no corredor. Na sala **42** pegue um disco DDK sobre a mesa. Encontre Gail na sala **43**, volte à sala **40** e use a senha WATERWAY para abrir a porta lateral, entrar na sala de salvamento (**44**) e encontrar Rick. Após a conversa, pegue o chip e volte à sala do gerador (**36**).

Depois do susto com o tiranossauro, pegue a válvula no painel e siga para a sala **35**. Examine o painel e use a válvula. Organize as válvulas assim: vermelho, roxo, verde e branco. Acione as alavancas ao lado para ligar o gerador. No elevador de carga, pegue um cartão e um disco DDK ao lado dos corpos

Na sala de salvamento (**44**) entregue o cartão a Rick que vai usá-lo para abrir uma porta. Após a conversa, pegue o DDK no chão e vá para a sala de salvamento (**41**) no andar B2. Pegue os dois chips que conseguiu (foto acima).

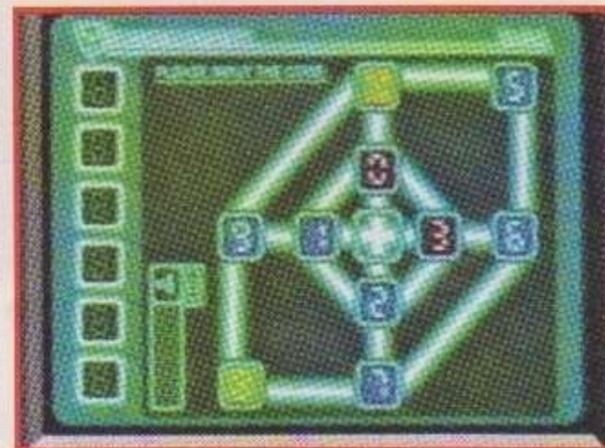
Use os chips nos painéis ao lado do monitor (foto). Examine o monitor e use a senha 0392 para acessar um puzzle. Para resolvê-lo basta organizar os gomos como no modelo. Assim você recebe seus chips de volta, com novas informações. Agora examine o painel ao lado da porta e use a senha STABILIZER para abri-la.

Siga pelo corredor até a sala **45**. Vire à esquerda, desative o laser, entre na sala **46** e pegue o disco DDK sobre a mesa. Examine o painel no canto, use a senha 1281 para abrir a vitrine e conseguir a ferramenta que aumenta o poder de sua arma. Na sala **45** use a senha DOCTORKIRK no painel ao lado da porta para abri-la. No corredor você tem de usar dois chips nos painéis para abrir as comportas, mas eles só funcionarão se você já os tiver atualizado na sala de salvamento (**41**).

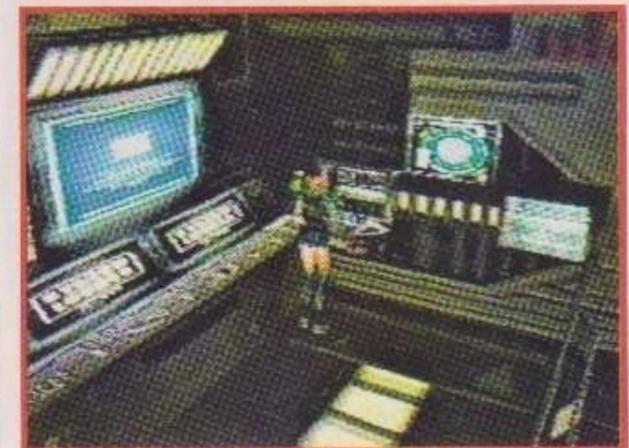
No gerador central (**47**), acione o painel na parede para ativar a passarela ao seu lado (não passe por ela). Siga em frente, entre na sala **48**, desça a escada e pegue o cartão B sobre o computador. Suba e entre na sala **49**. Examine o painel na parede. Para solucionar o quebra-cabeça, mova as peças para deixá-las como na foto e encaixe-as na ordem indicada.

Na sala **48** acione o computador em frente à porta. Ao ouvir um tiro na sala **49**, vá verificar. Siga o assassino pelos corredores até ser abordado pelo doutor Kirk. Fale com Gail e Kirk e receba o cartão A. Ao falar com Rick e Gail você terá de tomar outra decisão:

Primeira opção - Enfrentar vários dinossauros ferozes para chegar ao andar B3 e pegar os itens Initializer e Stabilizer já completos.

Segunda opção - Montar estas duas peças neste mesmo andar onde é mais seguro.

Escolha a segunda opção e pegue o CD com Rick. Na sala **51** use seu scanner para tirar as impressões digitais do doutor Kirk. Na sala **45**, entre no compartimento central, use o CD no computador, movimente o cursor pelos números 367204 (foto) e pegue as duas peças que surgiram. Antes de sair pegue a ferramenta que aumenta o poder de seu lança-granadas (está no canto, à esquerda).

Na sala de salvamento (**41**) use o ID Card no computador ao lado do cadáver. Use a senha 78814 para atualizar os dados em seu ID Card (foto). Na sala **42** use o CD no computador. Use a senha 0367 para conseguir outra peça. Use o CD na máquina no canto da sala e insira a senha 0204 para conseguir mais duas peças.

Na sala **46** entre no compartimento lateral e use o CD no local indicado (foto) para conseguir a última peça.

Na sala **46** use todas as peças no computador principal e alinhe-as para que se encaixem, formando os componentes Initializer e Stabilizer. Na sala **48** examine o computador para preparar o sistema para receber as duas peças (é necessário já ter atualizado seu ID Card na sala de salvamento **41**). Siga pela passarela na sala **47**, acione o painel e coloque o Stabilizer (foto).

Desça pelo elevador à direita da porta de saída e acione outro painel. Coloque o Initializer e acione o computador logo atrás. Suba e acione o computador ao lado do painel onde você colocou o Stabilizer. Salve o jogo antes de continuar. Assista à animação e corra até a sala 51 para salvar Gail. Depois da conversa com Rick e Gail você deve tomar outra decisão.
Primeira opção - Deixar Gail perseguir o Doutor Kirk.
Segunda opção - Bater em Gail para deixá-lo desacordado e impedi-lo perseguir o Doutor Kirk.
Agora, sua decisão determina qual final você vai fazer. Preste atenção aos roteiros a seguir e faça sua escolha.

Você decide o final

Final 1

Deixe Gail ir atrás de Kirk. Veja em seu mapa onde está Gail (pode ser a sala **52**, caso você mesmo tenha montado o Stabilizer e o Initializer) ou na sala **46** (caso você tenha pego as duas peças já montadas). Mas não vá atrás de Gail ainda. Desça para o andar B3 e siga até o hangar (**53**) para encontrar um helicóptero.

Caso Gail apareça na sala **46**, você não poderá usar os caminhos normais para descer ao subsolo B3. Para descer, vá até a sala **43** e ative o painel na parede. Vença os quatro desafios do tipo jogo da memória e desça pela passagem secreta. Você vai chegar ao andar B3 e só precisará pegar o veículo ao seu lado para chegar ao heliporto.

Vá encontrar Gail e depois da conversa você volta ao hangar (**53**). Saia e use o veículo para buscar Rick. Atire com o lança-granadas sempre que o tiranossauro se aproximar (quatro ou cinco tiros bastam). Neste final você salva Rick e Gail, além de prender Kirk.

Final 2

Escolha a segunda opção: dê uma pancada em Gail para impedi-lo de seguir Kirk. Vá para o ancoradouro (**55**), pegue um recipiente com Rick, volte ao deck (**54**) e use o recipiente junto aos barris (foto). Volte ao ancoradouro e entregue o combustível à Rick.

No deck (**54**) enfrente o tiranossauro. Fique correndo e sempre que aparecer a palavra Fire aperte R1 e atire. Repita o processo até que Rick interfira, a partir daí é só curtir a animação final. Neste final você salva Rick e Gail, porém não se sabe se Kirk morreu na explosão ou fugiu.

Final 3

Deixe Gail seguir Kirk. Olhe no seu mapa para descobrir onde Gail está (pode estar na sala **52** ou na sala **46**) e vá atrás dele. Após a conversa você voltará com Kirk até a sala onde Rick está esperando.

Siga-o Rick até o ancoradouro para pegar o barco e fugir da ilha. Detone o tiranossauro rex : equipe seu lança-granadas e atire sempre que ele se aproximar. Você salva Rick, captura o doutor Kirk, mas Gail morre.

DICA QUENTE

Star Wars: Rougue Squadron

Assuma o comando de uma nave secreta

A Naboo Starfighter é nave que aparece no filme "Guerra nas Estrelas - A Ameaça Fantasma"

Pilote a nave Naboo Starfighter - Na tela de Options selecione Passcodes e digite a senha HALIFAX?. Clique em Enter code e em seguida digite !YNGWIE!. Clique novamente em Enter code. Inicie um novo jogo e você terá a nave Naboo Starfighter habilitada em qualquer missão.

Superman

Passe por qualquer missão

Pular etapas - No menu principal, faça a sequência C↑, C↓, C←, C→, C→. O locutor diz uma frase que confirma o truque. Inicie um novo jogo e quando quiser pular para a próxima missão aperte Start, C↑, C↓.

Use o truque para passar por todas as missões

Quake 2

Munição infinita no modo multiplayer

Menu de senhas- Em Start escolha a opção Single, clique com o botão A em Load e depois aperte o botão B. Na tela de Passwords digite uma das senhas a seguir e use B para voltar para o menu anterior e selecionar o modo de jogo.

S3TCOOLCOLORS??? - Altera as cores do cenário.

Só acione o Twisted Level quando você estiver pronto para a briga

FBBCVBBBFBBCVBF7 - Acesso para o Twisted Level, onde você enfrenta o desafio de eliminar todos os inimigos da fase, dentro de um certo limite de tempo.

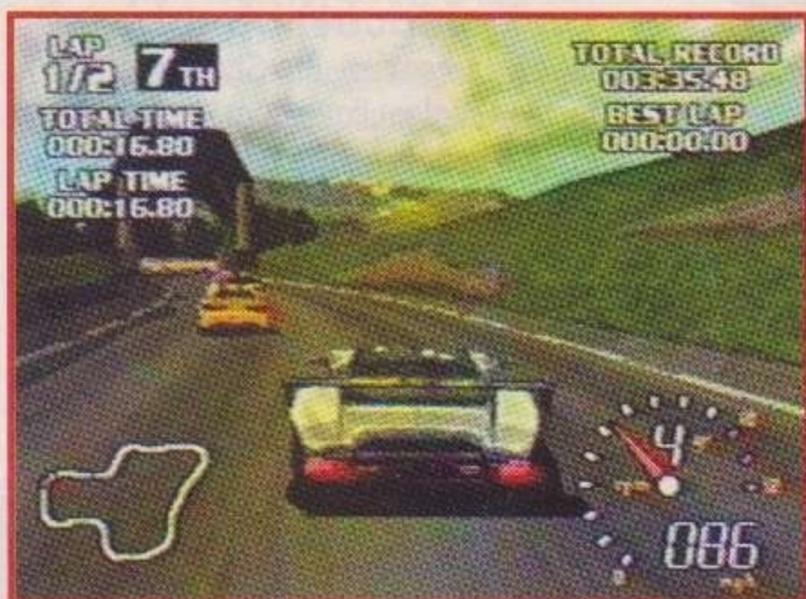
S3TLOWGRV1TY???? - Saltos mais altos (somente no modo multiplayer).

No multiplayer você só precisa encontrar as armas pois a munição fica infinita

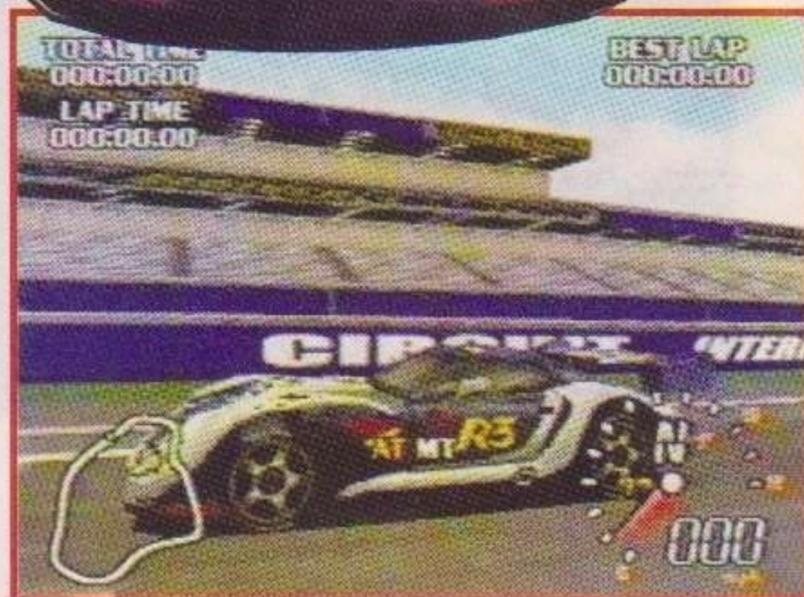
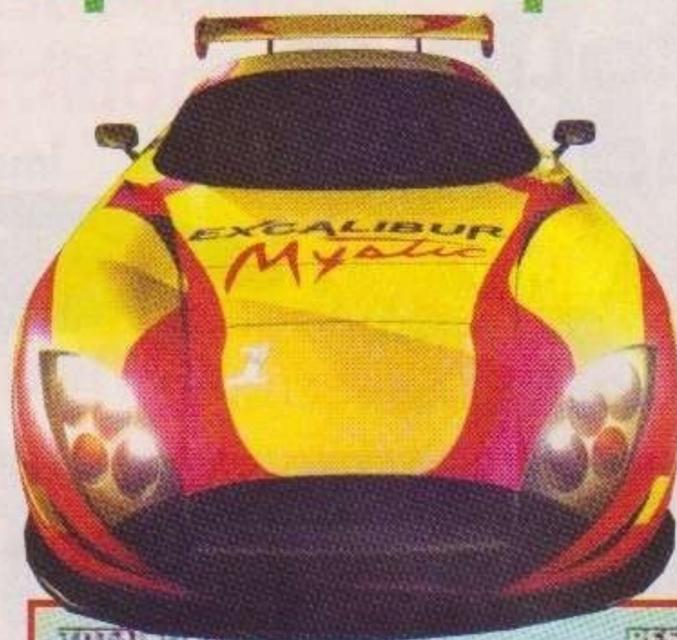
S3T1NF1N1T3SHOTS - Munição infinita com qualquer arma (só funciona no modo multiplayer).

F60?VQCH?BHFDQQL - Para ir direto à última fase.

World Driver Championship

Acelere todos os carrões

Com a pista invertida você tem um novo desafio

DICA QUENTE

Pista invertida - Selecione o Quick Racer ou 2P Versus. Quando escolher a pista em que vai correr, use o botão Z, para disputar uma prova na pista invertida.

Pilote todos os carros em qualquer categoria

Habilite todos os carros e equipes - Selecione o modo Championship e dê início a uma nova partida. Depois de colocar seu nome e escolher seus mecânicos, na tela seguinte, onde estão as opções Teams, Event Select, Save Game e Main Menu, aperte Z, →(no direcional), Z, Z, Z, B, C↓, A, →(no direcional), Start, B, A. Automaticamente todos os carros e equipes estarão disponíveis.

Novas cores - Na sua tela de seleção de veículos, aperte Z para trocar a cor de seu carro.

Star Wars: Episode 1 Racer

Abra o menu secreto

DICA QUENTE

Habilite todos os pilotos e pistas - Selecione o modo Tournament e escolha um bloco de salvamento vazio (Empty). Segure pressionado o botão Z e aperte o botão L sobre as letras: RRTANGENT. Clique em End e aperte B. Usando o botão A, escolha novamente o mesmo bloco de save, segure Z e aperte L sobre as letras ABACUS. Clique em End com o botão L. Você verá um OK confirmando o truque. Coloque suas iniciais e confirme. Use o botão B para voltar ao menu principal. Na tela de menu principal aperte o botão C→ e a mensagem All Pod Racers, All Tracks Avaliable, aparecerá na parte inferior do vídeo. Volte para a tela de blocos de save. Você terá uma bateria com as iniciais BDG, que tem todos os pilotos e pistas habilitados.

Com o piloto automático ativado você só precisa acelerar: é o máximo

Menu secreto - Depois que executar o truque anterior, escolha qualquer modo de jogo e qualquer bloco de save e comece uma corrida. Durante a corrida aperte Start para pausar o jogo e acessar o menu. Aperte no controle direcional ↑, ←, ↓, →, ↑. Imediatamente aparecerá no menu a opção Game Cheats. Nesta nova opção há um outro menu com várias alternativas. Na opção Edit Vehicles Status você pode alterar a velocidade máxima de seu Pod, mexer nos freios, na aceleração e em outros itens. Use os botões A ou C→ para selecionar o piloto e aumentar o valor de seus atributos.

Piloto automático - Depois que você fizer o truque do menu secreto, durante a corrida aperte Z+R para acionar o piloto automático.

Brigandine: The Legend of Forsena

Comande um exército imbatível

Selecione um novo território - Na tela de seleção de territórios (países), segure L2+R1 e aperte Start. Automaticamente será selecionado o território de Esgares Empire, antes inacessível.
Dica enviada pelo leitor, Diego Lobão Monteiro, de Barra do Piraí, RJ.

O exército de Esgares Empire é um dos melhores do jogo

Driver

DICA QUENTE

Truques para tornar o jogo ainda mais divertido

Controlar as rodas traseiras é bem mais difícil do que parece no início do game

As seqüências a seguir devem ser executadas na tela de menu principal. Depois de ouvir um som, que confirma que a dica funcionou, entre na opção Cheats e use o botão X para ligar ou desligar os truques.

Abuse das manobras radicais com seus novos amortecedores

Invencibilidade - Faça, L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.
Super amortecedor - Aperte, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.
Jogar sem polícia - Faça, L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.
Controle das rodas traseiras - Faça, R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, R1, R2, R1, L2, L1.
Minicarros - Aperte, R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.

Tela de cabeça para baixo - Faça, R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.
Assistir aos créditos - Aperte, L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.

Com carros em miniatura, o jogo parece uma corrida de Autorama

War Zone 2100

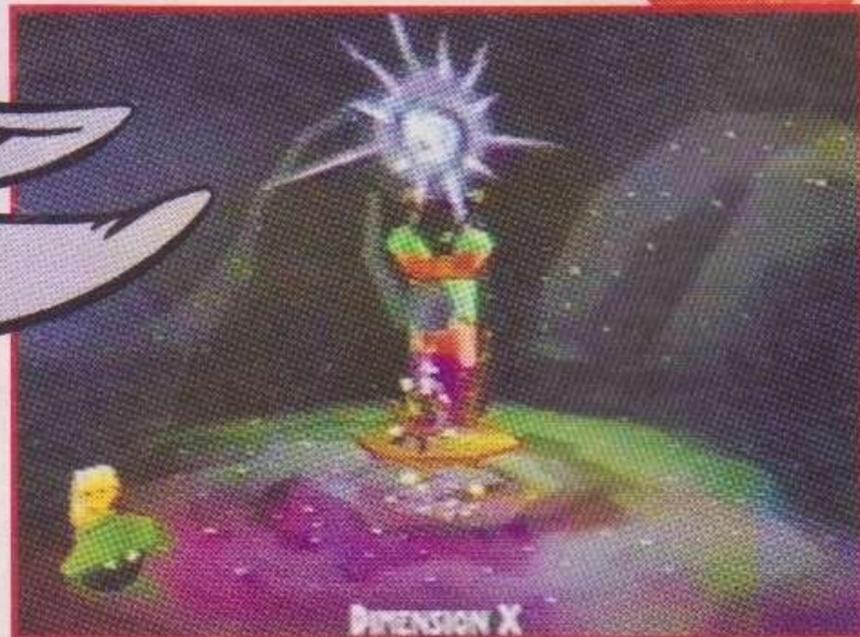
Torne-se invencível e jogue com todos

As missões ficam muito difíceis nos níveis mais avançados

Truques - Ligue o videogame e imediatamente segure o botão Start no controle dois. Use o controle um para entrar no jogo. Durante o jogo, aperte Start no controle um para pausar e faça a seguinte sequência no controle dois: L1, R1, R2, L1, Select, Start. Para habilitar os truques, despause o jogo e use os botões indicados a seguir no controle dois:
▲ - Invencibilidade (modo Deus)
X - Todos os itens
● - Mais força
Select - Pular para a próxima missão
↑ - Habilitar unidades de combate com maior poder destrutivo
R1 - Habilitar a construção de fábricas e usinas
R2 - Habilitar todos os soldados e tanques

Bugs Bubby: Lost in Time

DICA QUENTE

Viaje com Pernalonga por todas as eras

Você pode escolher qualquer período e viajar pelas fases

Abrir todas as eras - Na tela onde você seleciona a época em que deseja jogar, coloque o cursor sobre uma era ainda não disponível, mantenha pressionados os botões L2+R1 e aperte X, ■, R2, L1, ●, X, ■, ■, ■. Imediatamente todas as épocas e fases dentro delas estarão abertas.

Blood Lines

Use os códigos secretos

Truque - Entre na tela de opções (options), clique em password e digite uma das senhas a seguir.
CLAWEDFIST - Habilitar o lutador Angor
DOMINATION - Habilita Daria
JUJOFEVRY1 - Habilitar Joe
UNMASKED - Habilitar o lutador secreto Jon
LEONARDO - Abre a opção Galery (fotos), com imagens do jogo
TONGUEBATH - Habilita a opção Voice mode, com todos os sons e as frases dos personagens

Veja todas as fotos especiais do CD

Habilite todos os lutadores secretos

Croc 2

Compre todos os itens

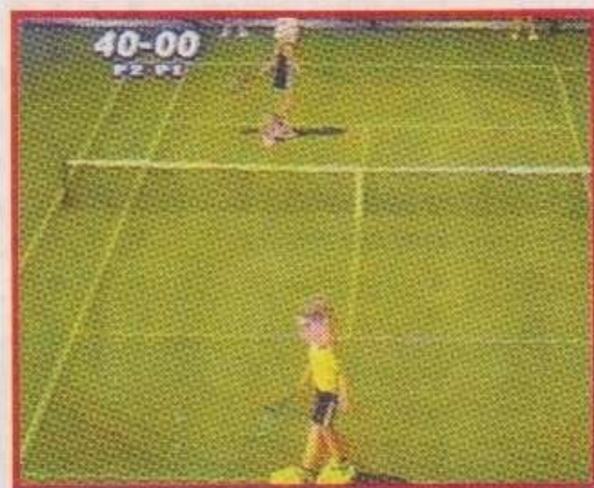
Com os cristais infinitos você compra qualquer item

Cristais infinitos - Na tela do título, onde estão as opções New Game e Load Game, segure L1 e aperte ■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, → . Depois de ouvir um som que confirma o truque, comece um novo jogo. Antes de entrar em qualquer fase, quando estiver andando pela vila, segure R2 e aperte repetidas vezes o botão ■, para multiplicar seus cristais até 9999. Repita o truque sempre que a quantidade de cristais diminuir.

All Star Tennis 99

Jogadores esquisitos na quadra

DICA DO LEITOR

Modo cabeção - Pause o jogo e aperte R1+R2+L1+L2. Imediatamente a cabeça e os pés dos jogadores ficarão enormes.
Dica enviada por João J. Corrêa Cortela, de S. Cruz do Rio Pardo,SP

O Guga fica engraçado com este truque

Ace Combat 3: Electrosphere

Radicalize no visual

Comandos especiais - Quando o jogo mostrar o replay de alguma cena, use os comandos:
■ - Para ver a cena de um ângulo diferente
L2 - Para acionar um filtro, como se você estivesse usando óculos escuros
R2 - Os gráficos ficam borrados
Start - Para sair do replay

Use os truques para criar efeitos diferentes

Disruptor

Descubra armas e magias secretas, fique invencível e jogue em todas as fases

Dica - Aperte Select para acessar o mapa e em seguida execute uma das sequências:
Invencibilidade - Aperte L1, ●, ●, ■, ●, ▲, X, X, ●. Use Select novamente para voltar ao jogo.
Todas as armas e magias - Faça L1, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ●, ▲. Use Select para voltar ao jogo com todas as armas e magias.
Recuperar energia - Aperte L1, ▲, X, X, ●, X, ▲, ■, ■.
Munição máxima - Aperte L1, X, ■, ▲, ▲, X, ●, ▲, X. Use Select para voltar ao jogo com todas as armas carregadas com o máximo de tiros.

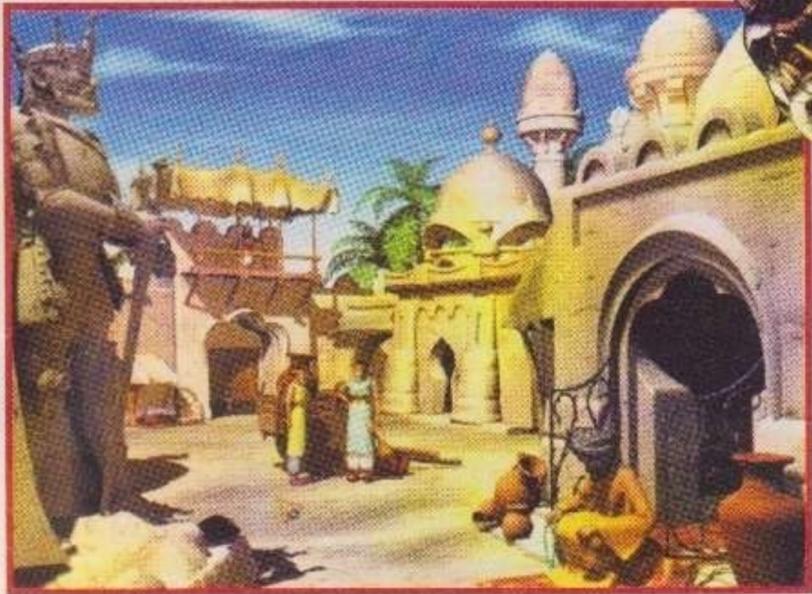
Nas fases finais os inimigos são muito poderosos

Você consegue habilitar duas armas secretas

Senhas para todas as fases

Nível	Area	Senha
02	Chemical Factory	■, ▲, X, ●, ●, ▲, X, X, ●, ■, X, ■
03	Rooftops	X, ▲, ●, ●, ■, X, ▲, ●, ▲, X, ▲, ▲
04	Jupiter Station	▲, ▲, ▲, ■, ●, ■, X, ●, ▲, X, ■, ■
05	Mars	▲, X, ●, ●, X, X, ■, ●, ●, X, ▲, X
06	Antartica	●, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, X, X, ▲, ■, ▲
07	Factory	●, ■, ▲, X, ▲, ●, X, ●, X, ▲, X, X
08	Reactor	■, X, ●, ●, X, X, X, ●, ●, ▲, ●, ●
09	Orbiting Habitat	X, ●, ●, X, ■, X, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ■
10	Dream	●, ▲, X, X, ●, ●, X, X, ▲, ●, ■, ●
11	Prision	●, ■, ▲, ●, X, ▲, X, ▲, ●, X, ●, ■
12	Fortress	X, X, X, ●, ●, ▲, ●, X, ●, ■, X, ●

Rage of Mages 2

Senhas para ganhar todas

Use os códigos para curtir as partes mais legais do game

Comece a jogar e durante o jogo pressione a tecla "Enter" para visualizar o mapa. Digite ## Coward ou #Coward e use um dos códigos a seguir:

create 10 gold - Criar 10 créditos de ouro (no lugar do 10 pode-se colocar qualquer número)
kill all - Matar todos os inimigos
pickup all - Pegar todos os itens
show map - Revelar o mapa completo
victory - Vitória instantânea
create - Use este código seguido por uma das senhas da lista abaixo para obter os itens indicados

Armamentos e artefatos

very rare crystal two handed sword
very rare crystal long sword
very rare crystal two handed axe
very rare crystal axe
very rare crystal mace
very rare crystal war hammer
very rare crystal pike
very rare crystal morning star
very rare crystal cuirass
very rare crystal plate bracers
very rare crystal amulet
very rare crystal ring
very rare crystal plate helm
very rare crystal plate boots
very rare crystal scale gauntlets
very rare dragon leather large shield
very rare dragon leather small shield
very rare dragon leather boots
very rare dragon leather helm
very rare dragon leather bracers
very rare dragon leather gauntlets
very rare dragon leather mail

Com as dicas você não precisa fazer compras no mercado

Itens mágicos

none gloves
none robe
none cloak
none shoes
none dress
none cap
none cape
none hat

Alpha Centauri

Use trapaças na administração

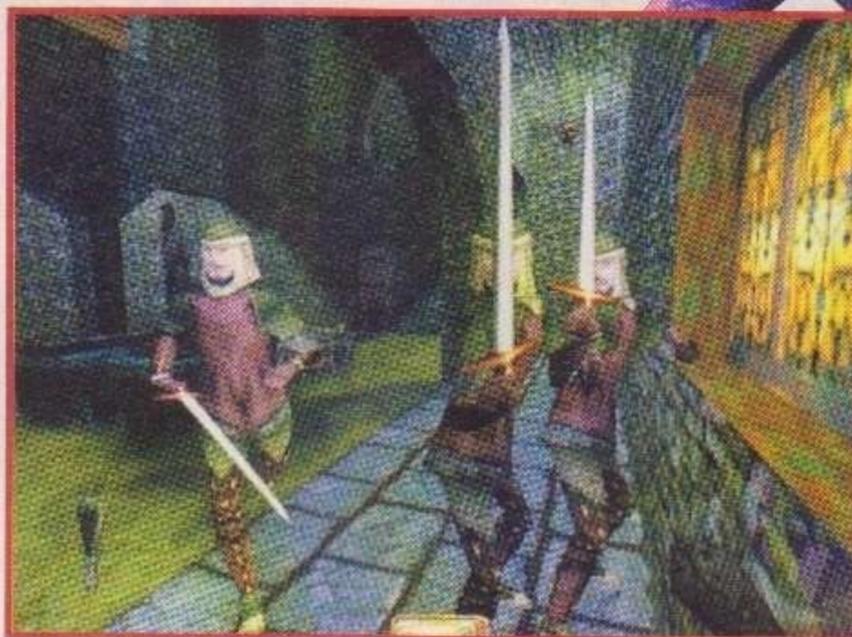
Escolha qual de seus oponentes quer eliminar

Depois do jogo começado, pressione Ctrl+K para acessar o editor de mapas e ativar o modo de trapaças.

Y - Revelar o mapa
Shift+F1 - Criar uma unidade
Shift+F2 - Desenvolver tecnologia
Shift+F5 - Mudar de ano
Shift+F6 - Matar oponente
Shift+F9 - Editar a sua unidade diplomática

Thief: The Dark Project (versão 1.33)

Escolha qualquer fase e comece com muita grana

Pular de fase - Pressione ao mesmo tempo CTRL + ALT + SHIFT + END
Grana extra e seleção de fases - No Windows, abra o Explorer. No diretório criado pelo jogo após a instalação, clique duas vezes sobre o arquivo dark.cfg e digite:
cash_bonus - Dinheiro extra
starting_mission X - No lugar de X digite o número do nível em que você quer começar
Salve as alterações e inicie o jogo com dinheiro extra e em qualquer nível.

Passe por todas as fases sem medo dos inimigos

Aliens Versus Predator

Use todas as armas e fique invencível

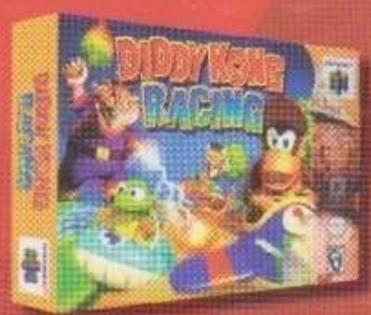
No prompt do DOS, depois da instalação, no diretório do jogo digite - lampcxtr - debug. Na tela você verá C:\FoxInteractive\AvP.exe - lampcxtr - debug
Inicie o jogo, pressione ~ para abrir o menu com a barra de mensagens e digite um dos códigos a seguir:
god - Invencibildiade (modo deus)
light - Aciona luz em volta de seu jogador
marinebot - Cria um marine remoto
predobot - Cria um predador remoto
alienbot - Cria um alien remoto
giveallweapons - Todas as armas e recarga de munição

Destrua os monstros e avance pelos caminhos escuros

A NINTENDO PIROU DE VEZ!

PROMOÇÃO DE CARTUCHOS N64 EM 3 VEZES SEM JUROS. É MUITA LOUCURA PRA CABEÇA!!

Nintendo® by gradiente

FORSAKEN

DIDDY KONG RACING

3X R$ 16,33 CADA

NBA COURTSIDE

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

FIGHTERS DESTINY

BIO FREAKS

MACE: THE DARK AGE

LAMBORGHINI

O DIA DAS CRIANÇAS VEM AÍ! NÃO PERCA ESTA SUPER PROMOÇÃO!

BODY HARVEST

TUROK 2

3X R$ 23,00 CADA

BUCK BUMBLE

WIPEOUT 64

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET: www.dshop.com